DOUBLE POSTER SEGA RALLY VIRTUA FIGHTER 2

le mag des **consoles**

Joypad

N°49 • 32 FRANCS

JANVIER 1996

+ Joypad International 32 pages

Mieux que Virtua Fighter 2

Fighting Vipers

Le nouveau jeu de combat signé SEGA

PREMIERE :

Ultra 64

10 jeux comme vous n'en avez jamais vus



INTERNET

Découvrez les SCOOPS Sony, Sega et Nintendo

JOYPAD N° 49 • 32 FRANCS • BELGIQUE 200 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 7,95 $ • PORTUGAL CONT. 1000 ESC • ANTILLES-RÉUNION-GUYANE

courrier

L'horoscope des lecteurs

Comme vous le savez très certainement, c'est le début de l'année, seuil psychologique pour beaucoup d'entre nous. Mais pourquoi un seuil ? Parce que chez nous, lorsqu'on change un chiffre sur le calendrier, lorsqu'un cycle temporel boucle, on le "célèbre". Ainsi, on a les fêtes de fin d'année, qui sont comme beaucoup d'autres fêtes "programmées" par on ne sait qui. Mais peut-être est-ce le conformisme qui pousse les gens à faire une fête en même temps que les autres ? Et pourquoi ne célèbrerait-on pas le 12 Avril, une grande fête pour la journée nationale de l'eau potable ? Enfin bref, après cette petite réflexion à deux balles, veuillez recevoir mes meilleurs vœux pour l'année 1996. Sauf évidemment pour les gens que j'aime pas et ceux qui ne m'aiment pas. Ceux-là, ben qu'ils aillent mourir à la cave avec les rats. Voilà !

Nous écrire ? Vous rêvez ? Joypad, Courrier des lecteurs, 10, rue Thierry-le-Luron, 92592 Levallois Perret Cedex. Et écrivez, hein !

Salut Joypad !!!

1) Soul Edge sera-t-il converti sur PlayStation ? Oui. Si oui, quand ? Oh noooon, pas cette formule énervante du "si oui, quand". J'en ai marre... en plus on n'a aucune date pour ce jeu...

2) Doom sur PS-X sera-t-il aussi bon que la version PC ? Alors là, je rêve, j'hallucine, j'ai un missing-time. C'est pas possible. Tu veux dire qu'en 1996, il existe ENCORE des gens qui disent péaissikse ? Non, c'est une bonne blague ; voyons, c'est Trazom qui a signé la lettre ? Ah non, c'est un vrai lecteur... pauvre ami, les gens doivent te jeter des pièces dans la rue quand ils ne te montrent pas du doigt. Enfin oui, Doom est même meilleur que sur PC, puisqu'il compte plus de 50 niveaux complètement fous. Pour quand Tekken 2 ? Mars 1996, l'ami.

3) Que me recommandez-vous comme jeu de foot sur PS-X ? Rien du tout, t'avais qu'à écrire PlayStation, comme tout le monde, avec un Y et deux A. Essaie tout de même Striker'96.

4) Y a-t-il un bon jeu de rôles sur PS-X ? Si oui, quel est son titre et sa date de sortie ? Alors là, chapeau mon ami, je te décerne le prix de la lettre énervante du mois. Dans une même question, tu écris "PS-X" et "Si oui, que...". Mes félicitations. Pour la peine, tu achèteras l'excellent Beyond the Beyond.

Merci de me publier et de répondre à mes questions.

Gregory

Hola p'tit gars !

J'irai droit au but : PlayStation ou Ultra 64 ? Difficile, hein ? Ben non, pas trop en fait, car dans le marché de la console, ç'a toujours été Sega Vs Nintendo. Cette fois-ci, nous avons eu Sega Vs Sony ; Sony a donc pris la place de Nintendo, non ? Mais cette place, il va falloir la rendre, et comme la Nintendo Ultra 64 est supérieure techniquement à la PlayStation, le choix est vite fait. Ceci dit, et pour répondre à tous les gens affolés qui se demandent s'il faut garder ou non ses sous pour une console Ultra 64, je dis bof. Pas bof parce que la console est bof, hein attention. Non, je dis bof parce qu'à la base, le marché des jeux vidéo est un marché de consommation. Il faut donc consommer si l'on veut profiter. Attendre ne sert à rien car à terme, on attend toujours. Si on attend la Nintendo 64 parce qu'elle est plus puissante, c'est pas bon. Pourquoi ? Parce qu'à sa sortie, Sega présentera (aux environs du 30 avril) l'extension 64 bits pour la Saturn, dérivée du module M2 de la 3DO. Et là, comme ça va tuer aussi, les gens diront "Nintendo 64 ou Extension Saturn ?". Achetez ce que vous voulez, prenez ce qui vous fait plaisir. C'est vrai qu'on n'a pas

Le petit horoscope annuel des consoles

- 3DO : Vous vous faites bouffer votre technologie par tout le monde. Réagissez avant que... Ah ben non, trop tard !
- PlayStation : Vous rirez bien fort jusqu'en avril, où il se pourrait que votre suprématie s'envole finalement au détriment d'une camarade de jeu plus expérimentée...Continuez à persévérer dans l'ouvrage de bijoux graphiques.
- Nintendo 64 : Un long sommeil jusqu'en avril où vous serez d'une humeur massacrante ; il sera possible de vous avoir, mais vos jeux seront hors d'atteinte pour les petites bourses ; est-ce bien raisonnable ?
- Saturn : Vous percerez cette année dans le domaine des jeux d'aventure, mais il va falloir trouver un rythme plus régulier. Votre entourage en a assez de vous voir traverser des périodes creuses entrecoupées d'abondance de produits merveilleux.
- Super Famicom : Cette année risque de voir votre grande forme baisser considérablement. Une seconde jeunesse s'offre à vous grâce au marché de l'occasion.
- Megadrive : Le grand public ne vous a pas oubliée. Malheureusement, les nouveaux jeux, eux, oui ! Ne vous en faites pas, comme votre consœur, vous avez encore de beaux jours devant vous en occasion.
- Nec PC Engine : Arrêtez de vous évertuer à percer. Ceux qui ne vous aiment pas ou qui ne vous connaissent pas ne méritent même pas de vous essayer. Vous êtes et resterez pour toujours gravée dans le cœur des plus grands joueurs.
- Nec PC-Fx : En continuant dans cette voie, vous vous exposez à de nombreux dangers. Sachez que vos admirateurs sont fort peu nombreux, et que vos produits sont loin d'être satisfaisants. 1996 sera l'occasion de vous rattraper si votre constructeur ne fait pas trop de gaffes avec son projet de carte 3D pour PC 9801.
- Jaguar : Une très mauvaise année 1994... euh pardon 1996 s'offre à vous. N'hésitez pas ! Vous retrouverez de la valeur vers 2012, où les collectionneurs se battront pour vos beaux yeux.

tous les moyens de s'acheter une tonne de machines et 1 500 jeux par mois, mais euh... moi aussi. N'achetez pas ce qui vous semble bien, achetez ce qui vous plaît. C'est mieux. Tenez, moi j'ai acheté euh... (en neuf, hein ?) quatre jeux cette année : TohShinDen en janvier, Super Robot Taisen en juillet, Yoshi Island en août et TengaiMakyo Zero en décembre. Pour le reste, on se débrouille avec les potes pour se les faire prêter, on va les essayer dans des boutiques ou on farfouille dans les petites annonces. C'était l'envolée lyrique du jour.
Voilà, c'est fini ; je ne demande qu'une chose, être publié pour me guider dans mon achat, et guider les lecteurs de Joypad.

Petit Benji

Salut Joypad. Avant de partir à Tahiti (je suis marin) pour travailler pendant un an (je vous enverrai une ou plusieures cartes postales, promis) je vous fait part de mes questions. Je rêve. Je suis en plein univers virtuel. Voilà, maintenant que les lecteurs se cassent à Tahiti. Non mais ça va, oui ? Vous voulez pas tant qu'on y est nous dire que vous dormez nus avec Cameron Diaz dans votre lit non plus ? Et puis quoi encore ?
La PlayStation sera-t-elle un jour compatible avec Internet ? C'est en voie d'étude chez Sony semble-t-il. Sera-t-elle capable de lire des CD vidéo, photo ? Il semblerait que non à première vue. Car je pense que c'est un énorme problème par rapport à la Saturn, qui je pense surpassera la Sony à jamais à cause de ces options. En quoi la PlayStation peut-elle rattraper ce point faible ? Rattraper ce point faible ? Je ne pense pas que ce soit à proprement parler un point faible ; en effet, ce n'est pas grâce à ces options supplémentaires qu'une console est achetée de nos jours ; du moins, pas encore. Pour l'instant, les gens achètent une Saturn ou une PlayStation parce qu'ils en apprécient les jeux, c'est tout.
Est-il nécessaire d'avoir un CD par console pour jouer à deux avec le link ? Bien sûr, c'est même complètement indispensable. Ç'aurait été inutile pour Ridge Racer premier du nom puisque le jeu n'a aucun accès disque. Mais malheureusement il ne se jouait pas en Link. Et le nouveau a des accès disques...

Grégory Souquet, le marin tahitien

Monsieur Greg, je dévore chaque Joypad depuis le numéro 24. Je suis abonné à Joypad depuis plusieurs années, et je vous propose de l'agrandir en créant la rubrique "daubes" où on listerait les jeux passables ou médiocres, donc à éviter. C'est une idée fort sympathique (j'écris souvent "sympathique" en ce moment, c'est une catastrophe. Lisez mes tests, vous verrez. Ferais-je de la récurrence verbale ?). Nous allons attraper le nouveau patron et lui dire que les lecteurs en ont envie.
Salut à tous, Carpe Diem (drôle de nom...)

Fougassié Hervé

(Ah non, O.K., j'ai compris ; j'arrête le cidre).

Salut Greg et Pad.
Je suis horrifié car je viens de lire dans Joypad n° 47 une lettre d'un lecteur surnommé "pépé" qui dit que les jeunes de 6-15 ans ne s'intéressent qu'aux jeux de tape et à DBZ. C'est faux. J'ai 14 ans et j'aime les jeux de rôles comme beaucoup de mes potes, alors ne parle pas des jeunes ados. Greg, ne mets plus de lettres comme ça je t'en supplie. Euh, oui et non. En fait, lorsque j'ai proposé à tout le monde de crever l'abcès, je m'attendais évidemment à ce genre de reproche. Tout le monde ne peut pas être content, et il est vrai que si ce lecteur a sombré facilement dans le cliché du "Eh m'sieur, tu m'files le nouveau débézèd ?", il ignorait peut-être que des gens comme toi pouvaient exister. J'espère que l'erreur est ainsi réparée à tes yeux, et aux siens (la phrase précédente est une catastrophe ; on se croirait dans une fin d'épisode de "Navarro").

Un lecteur en colère, Y.V.

Bonjour à toute l'équipe.
Je vous écris car j'ai un sérieux problème. Je suis étudiant en commerce et je dois réaliser un projet. Ce dernier consiste dans mon cas à créer un stand d'échange et de vente de jeux vidéo d'occasion 16 bits. Oui mais voilà, j'ai entendu dire qu'il fallait une autorisation des fabricants, en l'occurrence Sega et Nintendo. Je ne sais vraiment pas où m'adresser, surtout que ce projet est très important pour mon examen. Merci d'avance, je vous en supplie, répondez-moi ! Eh bien, ma foi, non. Tu as besoin d'une autorisation de Nintendo ou de Sega dans le cadre de la location de jeux vidéo, qui est d'ailleurs carrément interdite, je crois (il y a des possibilités du côté de Sega). Tu fais ce que tu veux avec tes jeux... Les gens qui passent des petites annonces dans notre magazine n'ont pas de licence, par exemple.

Abbas Syndey

Monsieur, étant collectionneur de Coca-Cola et m'intéressant beaucoup aux jeux vidéo, je souhaiterais connaître comment me procurer la "Game Gear Coca-Cola Kid", même si elle ne marche plus. Cela me ferait très plaisir. Salut à Greg. Cela va être difficile, car Sega édite plusieurs sortes de GameGear, en éditions limitées, toutes. Il existe donc la GameGear J.League, aux couleurs des équipes de foot du Japon. Vient ensuite la Game Gear Rayearth toute rouge avec le Mokona gravé sur les côtés de la console. Et enfin vient la Game Gear "Coca-Cola Kid", qui malheureusement n'existe pas en France, comme les autres modèles pré-cités. Il est possible, dans certaines boutiques, de trouver le jeu mettant en scène le Coca-Cola Kid. Mais pour la machine elle-même, il va falloir la commander au Japon. Bon courage !

Gabriel Devaux

Greg est un vendu !
Tous les jeux Saturn qui passent entre ses mains sont des merveilles, même si en fait ce sont de grosses daubes. Ah non, je ne suis pas d'accord. Quelle mauvaise foi, l'ami. Il m'est déjà arrivé de tester des jeux médiocre sur Saturn. Inversement, il est incapable de noter correctement un jeu PlayStation, même bon. Mais bon sang, pourquoi ai-je encore mis 93 % à Beyond The Beyond ? Je m'interroge encore. Je n'ai pas non plus détruit Gôketsuji Ichizoku 2, je pense... Qu'est-ce que c'est que cette mauvaise foi ? Il a acheté une Saturn (comme trois autres personnes en France) et mène sa guerre personnelle parce qu'il refuse d'admettre qu'il pourrait s'être trompé ? Sans vouloir jouer le mec culpabilisé qui se sent agressé, je dois te faire une confidence : je suis

Il est beau, il est grand, il vole au secours des enfants. Mais qui est-ce ? Qui est ce personnage à l'égo surdimensionné ?

Le Greg masqué, bien sûr !

Alors, voilà, Greg, j'voulais te dire : je suis une belle blonde aux yeux bruns, et je... Ah non, zut, c'était pas ça (encore que...). Évitez ce genre d'erreurs ; ça me dégoûte plus qu'autre chose. Aimes-tu les porte-chaussettes ? Bon j'recommence. Je suis désespérée depuis que j'ai ouvert le n° 47 de Joypad. Je le suis affreusement à cause du Joypad International. En fait, lui, il n'y est pour rien, puisqu'il n'est pas là ! Je voudrais donc que tu me renseignes sur le moyen de me le procurer sans racheter le n° 47 de Joypad. Bien sûr, jeune fille, le Greg masqué est là pour te sauver. Si tu n'as pas ton cahier international, c'est fort dommage. Ton Joypad International part dès aujourd'hui chez toi en espérant que les postes te seront clémentes. Ensuite, je voudrais savoir : selon toi, quel est le meilleur Rpg sur Megadrive ? PS 4 bien sûr. Pour finir, peux-tu me dire si un Street Fighter (n'importe lequel) va sortir sur Game Gear ? Non, jamais. Merci de me répondre personnellement. Et longue vie à Joypad (et à Greg) !!!

Kédinger Audrey. Pffff, ça y est, je déprime.



le seul de la rédaction à n'avoir qu'une seule des deux machines. Et en plus, c'est la PlayStation. Ou bien Sega lui a fait un chèque ? Avec combien de zéros ? Tu sais, je suis le petit malheureux du milieu des jeux vidéo, moi tu sais. On ne m'invite jamais aux cocktails, on ne m'offre jamais de cadeaux, et personne ne me connaît. Si, si, c'est vrai ! Je recommande donc aux autres rédacteurs (qui semblent avoir conservé leur jugement) de le calmer dans l'exercice de cette croisade ridicule, et/ou de ne plus lui confier de jeux PlayStation, puisque de toute façon il n'aime pas cela... Tu veux rire ? Alors ça veut dire qu'à cause d'un illuminé, je vais être privé de TohShinDen2, de Street Fighter Zero, de Resident Evil (ex-Bio Hazard) et de Super Robot Taisen S ? Ouin... Vous éviterez ainsi peut-être de voir des lecteurs vous abandonner au profit des mags concurrents... Oh non, les concurrents, tu crois ? Les lecteurs iraient pas jusque-là, hein ?

Attila

"Les frères ennemis"

Salutations à toute l'équipe

Vous faisiez un mag génial, le meilleur, même. Puis vinrent les 32 bits, et énorme déception. Quand arriva le moment où le fait que la Saturn était inférieure à la PlayStation au niveau de la 3D, au début de l'été, tout changea. Les dossiers vantant Sega commencèrent à pleuvoir comme pas possible, Sega par-ci, Sega par-là. Toutes les excuses étaient bonnes pour défendre la Saturn, comme la programmation difficile. C'est la loi de la presse, mon vieux. Sega était en difficulté, et ces reportages montraient justement l'évolution de Sega face à sa nouvelle machine. Penses-tu qu'il aurait été intéressant d'avoir des reportages sur Sony du genre "Salut les mecs, ça va ? La PlayStation se porte bien ? Rien de neuf ? Bon O.K., salut !". Sony n'a pas connu d'évolution comme Sega. Il n'y a qu'à regarder Ridge Racer et son homologue "Revolution", ou même Kileak the Blood 1 et 2. L'évolution est moins flagrante que dans un Daytona-Sega Rally. Les gens qui stagnent ne sont pas intéressants, même s'ils stagnent dans l'excellence. Encore aujourd'hui, alors que l'on sait que Vf2 aura des décors de fond en 2D (comme Tekken, vieux) et que Sega Rally sera en basse résolution (comme Ridge Racer Revolution, vieux) et ce malgré le nouvel Os, on ressent en lisant votre mag un faucritisme (une corruption, plutôt) pour Sega. Il est clair aujourd'hui que la PlayStation est meilleure techniquement, alors pourquoi ne dites-vous pas aux lecteurs qu'il faut partir avec le meilleur hardware et que le soft peut et va toujours évoluer ? Tout simplement parce qu'une fois encore la beauté d'un jeu ne fait pas son intérêt, son fun, etc. Il n'y a qu'à regarder l'affreux Bomberman. Il est laid, y a rien à l'écran, mais aucun jeu 32 bits ne peut rivaliser avec son intérêt de jeu, et c'est équivalent pour un jeu comme Final Match Tennis sur Nec. Regarde tous les jeux de tennis en 3D que nous avons aujourd'hui ! Ils sont beaux, mais tellement injouables et imprécis face à ce petit bijou de jouabilité. Les jeux ont beau être jolis, s'ils sont ennuyeux ce ne sont plus des jeux. Ce sont des démos. Sega et la Saturn évoluent dans le sens de la technique ; Sony évolue, lui, dans le sens du jeu. Sony est nouveau, il ne sait pas faire de jeux. On va lui laisser le temps d'apprendre ; mais il est difficile de faire des reportages sur l'évolution ludique d'une société ; on ne peut juger sur pièces que lorsque le jeu est sorti, et qu'on en a bavé pour le finir. D'ailleurs, je ne trouve pas que les softs PS soient plus vides que sur Saturn. As-tu vraiment joué sur Saturn ?

N.B.P. Zimmermann, Suisse

Ce lecteur mécontent était un fervent défenseur de la PlayStation. Voyons maintenant ce que donnerait ce lecteur dans un miroir (lettre tirée du 3615 Joypad).

Hey Greg, votre dernier Joypad, je viens de le brûler alors que je l'avais acheté il y a même pas une heure. Trente deux balles dans un mag dans lequel il y a des infos pour la PlayStation et à peine quatre pages avec des photos pourries pour les plus gros hits de l'année (Sega Rally, VCop et Virtua Fighter 2) sur Saturn ! En plus en dernière page, une publicité pour un nouveau bouquin sur la PlayStation. Mais euh, où est le rapport ? Cela ne veut pas dire que Joypad va s'arrêter. Il existe bien Megaforce, un magazine pour Sega ? Alors ça veut dire quoi, que la Saturn est la nouvelle Master System, c'est de la grosse m... !?!?!?! (Notez la virulence du propos... cachez cela à Mireille Dumas, les enfants.) Je dis boycotez Joypad à tous les fans de Saturn, et même n'achetez pas un seul magazine : ils sont tous pourris par Sony (ndTSR : faudrait vous mettre d'accord les gars !). Vive la Saturn ! Ta réaction est disproportionnée par rapport au problème, vieux. Vois-tu, le problème entre la Saturn et la PlayStation, c'est que pour la première fois dans l'histoire des jeux vidéo, deux consoles aux capacités à peu près identiques sortent simultanément. Cela n'était jamais arrivé, car si l'on regarde bien, une ou deux années séparaient la Nec, la Megadrive et la Super Nintendo. Ici, c'est différent, les protagonistes sont au coude à coude, et les acheteurs ayant investi dans leur machine deviennent agressifs pour se persuader d'avoir fait le bon choix. Quelle que soit la machine que vous avez achetée, sachez que si vous prenez du plaisir avec, c'est le principal. Inutile de dire que nous sommes pro-ceci ou pro-cela, c'est impossible. J'en veux pour preuve que chez nous, la moyenne est honnête. Faisons un rédacoscope : moi je préfère la Saturn (1), Trazom aussi (2), Kendy préfère la PlayStation (1), TSR aussi (2), et Olivier s'en fout (1 partout). Donc cela nous donne trois points pour la Saturn et trois pour la PlayStation. Et puis arrêtez d'être super-ridicules et de croire que les éditeurs nous achètent. C'est tout simplement impossible, nous sommes incorruptibles (c'est-à-dire trop chers pour eux).

Gonos, du 3615 Joypad

La lettre du mois

Envoyée par un lecteur de Plesse, qui se sent outré par les jeux vidéo, et leur consommation en général ; vous allez comprendre pourquoi...

Cher Joypad, cher Greg

A eu lieu récemment la Journée internationale des droits de l'enfant, et c'est avec horreur que j'ai regardé l'état actuel de notre monde et plus précisément l'esclavage des jeunes.

Étant un lecteur de Joypad, je pense qu'il serait bon de faire part aux lecteurs, qui sont majoritairement eux aussi assez jeunes, de cette situation inacceptable. La majeure partie des produits et matériels qui sont présentés dans Joypad sont réalisés essentiellement dans des pays asiatiques, où les conditions de travail sont inhumaines et l'emploi des enfants toléré.

Il est vraiment aberrant de voir que nous les jeunes Occidentaux, nous amusions avec des machines qui ont été justement construites par d'autres jeunes, afin qu'ils gagnent de quoi juste survivre.

Je vois déjà certains dire que si on faisait fabriquer cela dans des pays développés ce serait beaucoup plus cher, que toutes les entreprises n'exploitent pas leur personnel, que cela est une réalité économique et qu'on peut rien y faire. Je leur réponds juste que ces "arguments" ne justifient en aucun cas ce problème, et que nous devons justement changer cette situation.

Il serait bon que les grands constructeurs de jeux vidéo, qui ont un pouvoir d'impact important sur la jeunesse, parlent de ce problème, même si au départ cela leur coûterait. Ceci augmenterait considérablement leur image de marque, et permettrait aussi à de nombreuses personnes de connaître ce problème de l'esclavage des enfants.

J'espère beaucoup que vous traiterez de ce sujet dans vos prochains numéros, pour ainsi faire voir cette face noire des jeux vidéo peu connue mais tellement importante.

Merci d'avance et vive Joypad.

Houis Francis.

Toute l'équipe de Joypad est heureuse de vous présenter ses meilleurs voeux pour l'année 1996.



Illustration tirée du jeu Y's 5 sur console SuperFamicom, édité par Falcom.

Mais où est donc passée la PlayStation ?

Ce début d'année a de quoi laisser sceptique. Après le raz de marée PlayStation des deux derniers mois de l'année 95, le début 96 étonne. Où sont donc passés les jeux PlayStation ? Après avoir vendu plus de 300 000 CD de jeu, Sony reprendrait-il son souffle ? L'occasion pour Sega de rattraper son léger retard et de nous sortir dans la foulée Virtua Cop, Virtua Fighter 2 et Sega Rally. Le ratio "une Saturn pour deux PlayStation" pourrait changer dans un très proche avenir. Quant à savoir maintenant s'il faut préférer l'une ou l'autre des deux machines, la réponse s'avère être bien simple. Avant de craquer sur une machine, choisissez le jeu qui vous fait flasher ! Si WipEout vous fait rêver, foncez chez Sony. En cas de "Virtua Feeling", vous filerez vite chez Sega. C'est à vous de voir. Sans doute était-ce là le conseil de l'année ? Et puis, il y a ceux qui attendront patiemment l'Ultra 64 ou la Nintendo 64 qui, quel que soit son nom, devrait être une franche réussite. L'année 96 sera de toute façon riche en images à vous scotcher dans vos fauteuils. Les jeux vidéo de cette nouvelle cuvée vont vous faire rêver, vous pouvez en être sûr. Les jeux vidéo '96 vont "vous mettre le feu". Comptez sur une "Flawless Victory".

T.S.R.



som

JOYPAD 49

maire

ANVIER 1996



Ce mois-ci dans Joypad International, les premières images de l'Ultra 64 et de ses jeux ainsi que de Sonic Fighting Arcade. A ne manquer sous aucun prétexte.





TESTS ET PREVIEWS

JOYPAD est édité par la société HACHETTE- DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Tél. : (1) 41 34 85 00 Fax : (1) 41 34 87 99
Gérants: Christian Leveneur, Pierre Sissmann.
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann.
Rédacteur en chef adjoint : Jean-François Morisse (TSR)
Direction Artistique : Alain Langlois
Maquette : Linos, Djima Merah, Marie-Noëlle Hedon, Corinne Bismuth
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Publicité : Isabelle Weill
ONT PARTICIPÉ A CE NUMÉRO :
Olivier Prézeau, Grégoire Hellot (GREG), Nourdine Nini (TRAZOM), Kendy Ty (KENDY), Eric Pavon, Olivier Fallaix.
Trucs & astuces : Kendy
Correspondant UK : Derek Dela Fuente
Correspondant aux USA : Sebastien Hamon
Abonnement : (1) 44 89 44 89
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 05 38 40 10.
Photogravure : SLJ, Champa, Compo Imprim.
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse.
Ce numéro comporte un encart d'abonnement jeté à l'intérieur du magazine, un supplément de 32 pages, un poster posé sur le supplément.

Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique voir p133.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 Chaussée Romaine - 1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique
N° Bancaire : 210-0980879-67
JOYPAD : 1an (11 n°) : 1490 FB
Illustration de couv. : FIGHTING VIPERS SEGA
Illustration de couv. Import : X-MEN MARVEL ENTERTAINMENT CAPCOM
SONIC METAL SEGA



...épare ton lance-missile, attache ta ceinture ...

Car cette Année, on attaque tous Azimuts !



3615 Consolplus

*2,23 F la mn

DISPONIBLE 24 H / 24 ET 7J/7

...EUX SUPER NINTENDO FRANÇAIS

...ONKEY KONG 2	499 F + 0F
...OSHI'S ISLAND	449 F + 0F
...ONALD DUCK 2	449 F + 0F
...INOCCHIO	449 F + 0F
...OOGERMAN	449 F + 0F
...OHN MADDER 96	429 F + 0F
S. NINTENDO + MARIO ALLSTARS	689 F + 0F
S. NINTENDO + 6 MARIO DIFFERENTS	989 F + 0F

JEUX MEGADRIVE

...OTAL FOOTBALL	299 F + 0F
...POT GOES HOLLYWOOD	369 F + 0F
...ECTOR MAN	369 F + 0F
...UPER SKIDMARKS	375 F + 0F
...ATERWORLD	395 F + 0F
...IFA 96	395 F + 0F
EARTHWORM JIM 2	395 F + 0F
...BA LIVE 96	395 F + 0F
...OBO	429 F + 0F
...EAPONLORD	429 F + 0F
PHANTASY STAR 4	449 F + 0F
...OCAHONTAS	449 F + 0F
...DRIVE 2 + 2 PADS + SONIC 2	689 F + 0F

ON RACHETE CASH

JEUX PSX	100/150/200 F
JEUX SATURN	100/130/190 F
JEUX S.NINTENDO	50/100/200 F
JEUX MEGADRIVE	70/130 F

OCCASIONS PSX - SATURN - 3DO - S.NITENDO - MEGADRIVE
A PRIX GRAVES +0 FRS

TOUTES LES CONSOLES D OCCASION A DES PRIX DELIRE !!!

(garantie 3 mois)

S.NINTENDO + 1 pad	349 F + 0F
S.NINTENDO + 1 pad + 1 Jeu	399 F + 0F
S.NINTENDO + 2 pad + 1 Jeu	449 F + 0F
MEGADRIVE + 1 pad	249 F + 0F
MEGADRIVE + 1 pad + 1 Jeu	299 F + 0F
MEGADRIVE + 2 pad + 1 Jeu	349 F + 0F
MEGA CD + jeu	790 F + 0F
NEO GEO CD + 1 jeu + 2 pad	1990 F + 0F
JAGUAR + 1 jeu + 1 pad	790 F + 0F
SATURN + 2 jeux + 1 pad (française)	1890 F + 0F

CONSOLES NEUVES

PLAYSTATION VF + 1 CD Démo	2099 F + 0F
PLAYSTATION US + 1 CD Démo	2499 F + 0F
SATURN VF + 1 PAD + V. FIGHTER	2489 F + 0F
SATURN VF + 1 PAD + DAYTONA	2589 F + 0F
JAGUAR + 1 PAD + 1 JEU	1290 F + 0F
CD ROM JAGUAR + 3 CD	1290 F + 0F
3DO EURO + 1 jeu + 1 pad	1990 F + 0F
3DO FZ 10 + 2 jeux + 1 pad	2590 F + 0F

MATERIELS GARANTIS 1 AN

JEUX PLAYSTATION

EXTREME SPORTS	349 F + 0F
WAR HAWK	349 F + 0F
STRIKER 96	349 F + 0F
DOOM	349 F + 0F
ACTUA SOCCER	349 F + 0F
TWISTED METAL	349 F + 0F
TOTAL NBA	349 F + 0F
JUPITER STRIKE	349 F + 0F
TRUE PINBALL	349 F + 0F
DESTRUCTION DERBY	369 F + 0F
THUNDERHAWK 2	349 F + 0F
THEME PARK	369 F + 0F
ALONE IN THE DARK	369 F + 0F
WORMS	369 F + 0F
LOADED	369 F + 0F
GOAL STORM	369 F + 0F
FIFA SOCCER 96	395 F + 0F
NHL 96	395 F + 0F
ROAD RASH	395 F + 0F
PGA TOUR 96	395 F + 0F
MORTAL KOMBAT 2	349 F + 0F
MORTAL KOMBAT 3	399 F + 0F
TEKKEN	399 F + 0F
HI-OCTANE	399 F + 0F
VIEW POINT	399 F + 0F
ASSAULT RIGS	399 F + 0F
FADE TO BLACK	399 F + 0F
RIDGE RACER REVOLUTION (JAP)	589 F + 0F
TOSHINDEN 2 (JAP)	589 F + 0F
VAMPIRE DARKSTALKER (JAP)	589 F + 0F
CONSOLE FRANCAISE + 1PAD	2099 F + 0F
CONSOLE US 60 HZ + 1PAD + MULTISTANDARD	2499 F + 0F

NOUS SOMMES LES MOINS CHERS !!!
CADEAUX PLAYSTATION (Tee shirt, pins, banane, porte-clefs etc ...)

PLUS TOUTES LES NEWS EN DIRECT DU JAPON ET DES US. Téléphonez ou connectez-nous !

JEUX SATURN

VIRTUA RACING	299 F + 0F
MORTAL KOMBAT 2	349 F + 0F
WORMS	349 F + 0F
WORLD SERIES BASEBALL	349 F + 0F
JOHNNY BAZOOKATON	349 F + 0F
SCOTTISH OPEN	349 F + 0F
TILT	349 F + 0F
TRUE PUNBALL	349 F + 0F
WING WAR	395 F + 0F
VIRTUA HANG ON 95	395 F + 0F
NBA BASKETBALL	395 F + 0F
PARODIUS	395 F + 0F
11TH HOUR	395 F + 0F
FIFA 96 (VF)	399 F + 0F
THUNDERHAWK 2	399 F + 0F
WATERWORLD	399 F + 0F
HI - OCTANE	399 F + 0F
LE MANOIR DES AMES ...	449 F + 0F
DRAGONBALL Z (JAP)	469 F + 0F
X MEN (JAP)	499 F + 0F
SEGA RALLY (US)	449 F + 0F
VIRTUA COP + GUN (VF)	499 F + 0F

TOUTES LES VHS VF

Dragonball Z du volume 1 à 11
139F + 0F ou 449F + 0F les 4 au choix

CYBERCITY 1,2 & 3	la cassette 109F + 0F
MEGALOPOLIS 1,2,3,4	la cassette 109F + 0F
LODOSS VOL 1, 2, 3, 4, 5 et 6	la cassette 119F + 0F
TWIN DOLLS (SEX)	la cassette 119F + 0F
GOLGO 13	la cassette 119F + 0F
ANGE DES TENEBRES (SEX)	la cassette 119F + 0F
MOLDIVER	la cassette 119F + 0F
B.G CRISIS 2	la cassette 119F + 0F
PLASTIC LITTLE	la cassette 119F + 0F
ROUJIN X	la cassette 119F + 0F
LA CITE INTERDITE	la cassette 119F + 0F
RANMA 1/2 VOL 1 & 2	la cassette 119F + 0F
LEMNEAR	la cassette 119F + 0F
DOMINION 1& 2	la cassette 119F + 0F
MAPS 1, 2 ET	la cassette 119F + 0F
KEN le survivant	la cassette 119F + 0F
IRIA 1& 2 et 3	la cassette 119F + 0F
MACROSS	la cassette 119F + 0F
TENCHI MUYO 1	la cassette 129F + 0F
THE COCKPIT	la cassette 129F + 0F
UNDER ARREST	la cassette 129F + 0F
ANGEL 1,2 & 3	la cassette 129F + 0F
MISS METEO 1 & 2	la cassette 129F + 0F
GOLGO 13	la cassette 129F + 0F
SLOW STEP 2	la cassette 129F + 0F
APPLESEED	la cassette 129F + 0F
OGENKI CLINIC	la cassette 129F + 0F
BORGMAN 2058	la cassette 129F + 0F
SLOW STEP	la cassette 129F + 0F
SAINT SEYA Vol. 1,2, 3 & 4	la cassette 129F + 0F
KOJIRO Vol. 1,2 & 3	la cassette 129F + 0F
UROTSUKIDOJI VOL 1, 2	la cassette 129F + 0F
COBRA Vol. 1, 2, 3 et 4	la cassette 149F + 0F
PATLABOR	la cassette 149F + 0F
STREET FIGHTER THE MOVIE	la cassette 149F + 0F
NIKI LARSSON TV	les 4 volumes 299F + 0F ou la cassette 89F + 0F
SAILORMOON TV	les 4 volumes 299F + 0F ou la cassette 89F + 0F
RANMA 1/2 TV	les 4 volumes 299F + 0F ou la cassette 89F + 0F
KEN TV	les 4 volumes 299F + 0F ou la cassette 89F + 0F

MEGA CHOIX DE JEUX D'OCCASION
TOUT EST TROUVABLE POUR CONNAITRE LES DISPONIBILITES CONTACTE-NOUS ON A TOUT!

Les frais de port : c'est nul !



3615 Consolplus
Depuis 4 ans déjà ...
petits prix + port gratuit
=
Les moins chers de France

* à partir de 100 Francs d'achat

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CORDON PERITEL PSX	199 F + 0F
MEMORY CARD PSX	169F + 0F
CABLE LINK PSX	169 F + 0F
ARCADE STICK PSX	399F + 0F
PAD PSX TURBO/RALENTI	119 F + 0F
CARTE MEMOIRE SAT (VF)	349 F + 0F
ACTION REPLAY SATURN	369 F + 0F
PAD SATURN TURBO/RALENTI	119 F + 0F
CARTE VIDEO SATURN (VF)	1290 F + 0F
CARTE PHOTO CD SATURN (VF)	169 F + 0F

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : ....
Prénom : ....
adresse : ....
....
Ville : ....
Code Postal

REGLEMENT

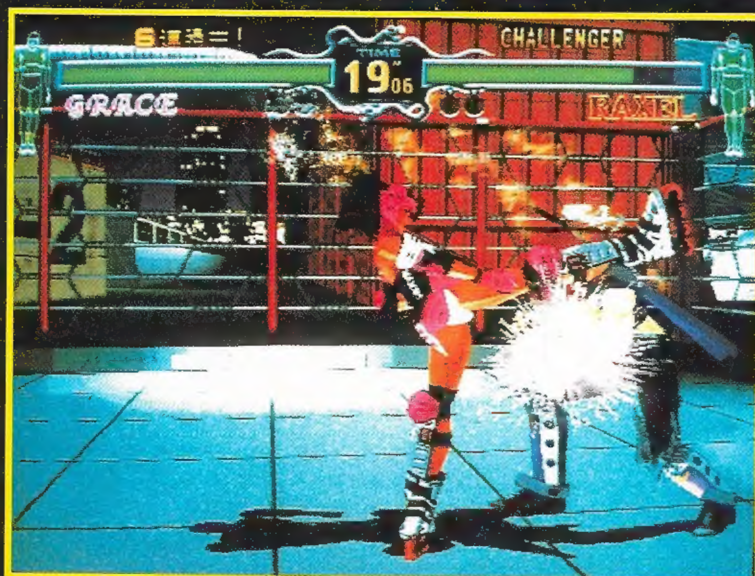
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)
Tél. : ....

Janv 95

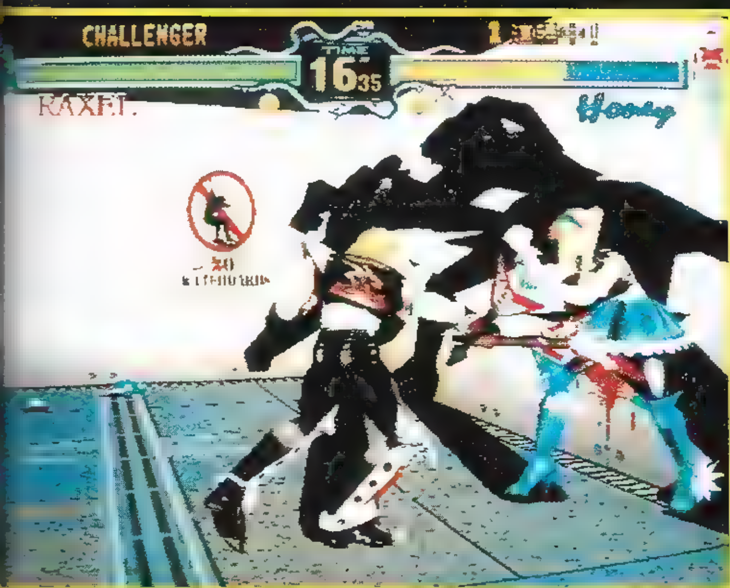
TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES AU MAGASIN GAME'S 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER - Tél. 92 02 06 04 - FAX 93 20 97 03

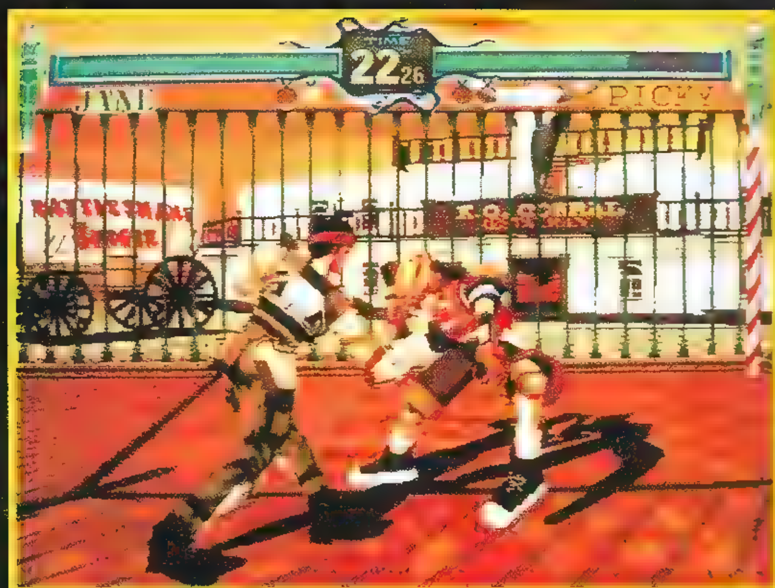
FIGHTING VIPERS







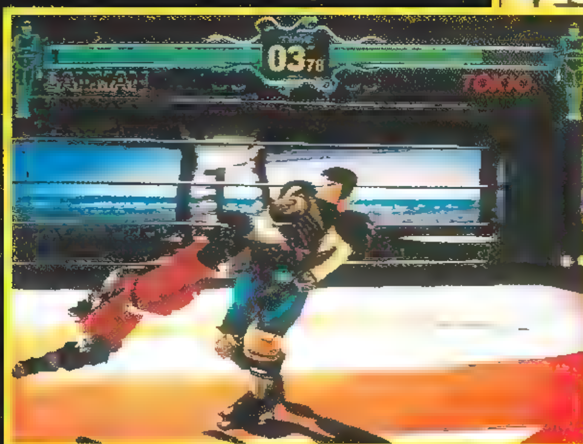


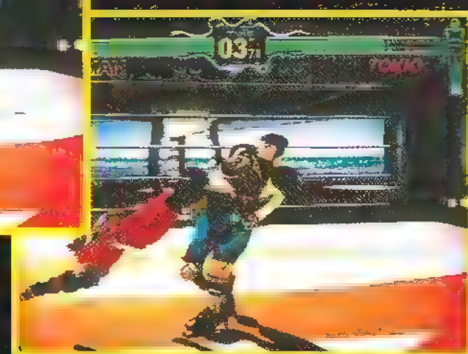


L'APRES VIRTUA FIGHTER S'APPELLE FIGHTING VIPERS

VF puis FV. Chez Sega, il y a des initiales que l'on aime bien. Allez savoir pourquoi. Fighting Vipers, c'est le nom du jeu qui va faire trembler les salles d'arcade en 96. Un jeu qui vient, en arcade, après Virtua Fighter 2 et qui en tire de nombreuses leçons. Réalisé par le département AM2 de chez Sega, Fighting Vipers va vous en mettre plein la vue. Les simulations d'arts martiaux peuvent aller se rhabiller, Sega renoue avec la tradition du jeu de baston pur et dur. Ça va chauffer dans les chaumières !
Comme vous pouviez le lire dans Joypad International n°47, Fighting Vipers met en scène deux combattants enfermés dans des cages. Cages en métal, en verre ou bien encore en briques... le but est de retenir les deux combattants dans un espace réduit d'où ils ne pourront sortir que les pieds en avant. Plus besoin d'ouvrir un dictionnaire pour savoir ce que veut dire promiscuité, Fighting Vipers illustre à lui seul le propos.









HUIT COMBATTANTS ULTRA-VIOLENTS

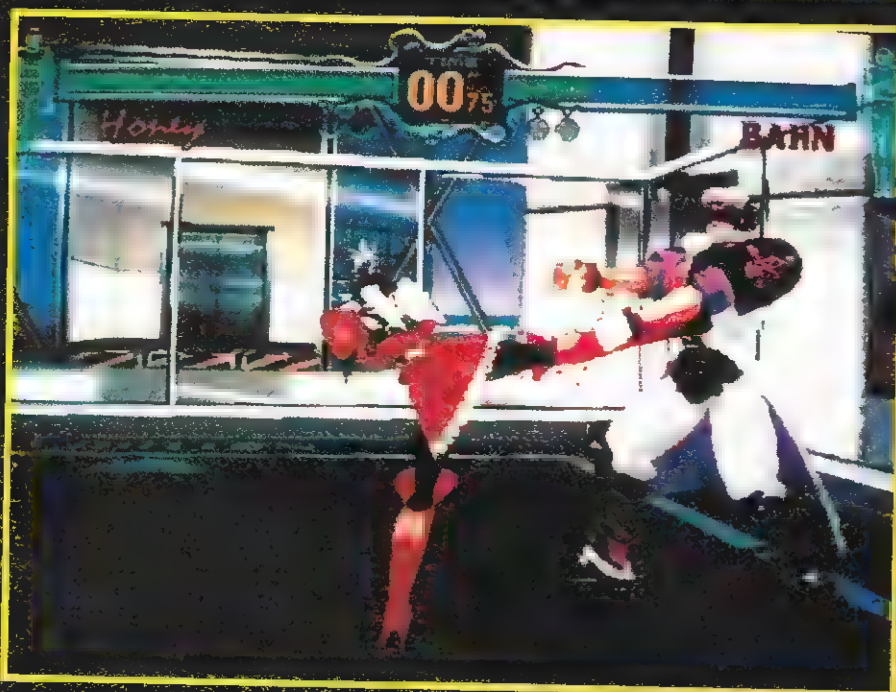
Seuls dans cet espace clos, les gladiateurs vont pouvoir s'en donner à coeur joie. Si Virtua Fighter était une simulation d'arts martiaux (kung fu, lutte, karaté etc...), Fighting Vipers vous propose des techniques de combat inédites d'une très grande violence. Imaginez, il est même pos-





FIGHTING VIPERS

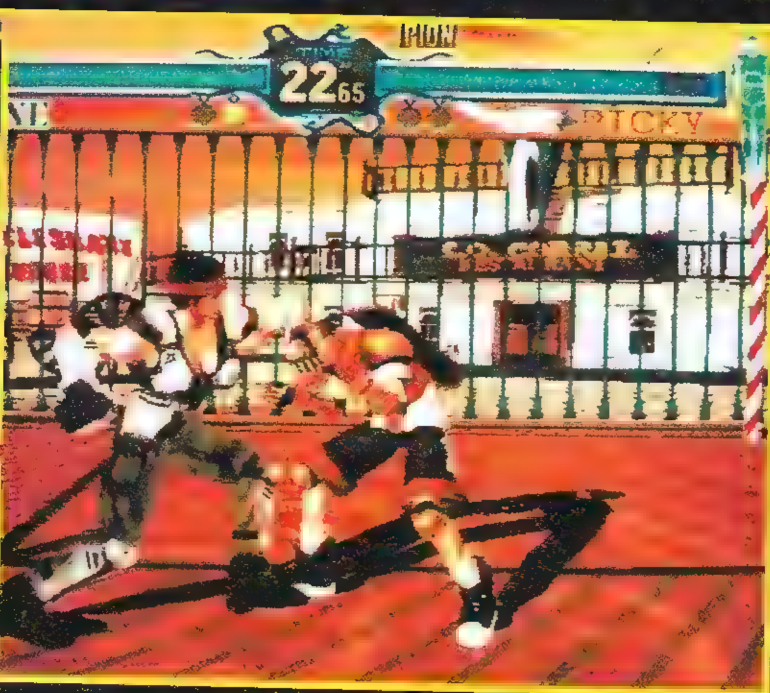












sible de frapper son adversaire une fois que celui-ci est au sol. "Tiens prend ça dans la tronche !". Tout un programme, toute une philosophie comme dirait l'autre. Toutefois, et pour pallier à cette violence omni-présente, les concepteurs d'AM2 ont jugé bon de protéger leurs combattants. Ces derniers sont de fait recouverts d'une véritable armure qui, au fil des combats, se dégrade petit à petit. Fini le temps où l'on cognait sans savoir où. Cette fois, il va falloir viser et être suffisamment vicieux pour percer les défenses de l'adversaire. De chaque côté de l'écran, un schéma indiquera aux joueurs les zones sensibles de leur adversaire qui ne sont pas toujours où l'on croit qu'elles sont (l'anatomie recèle encore bien des mystères !).

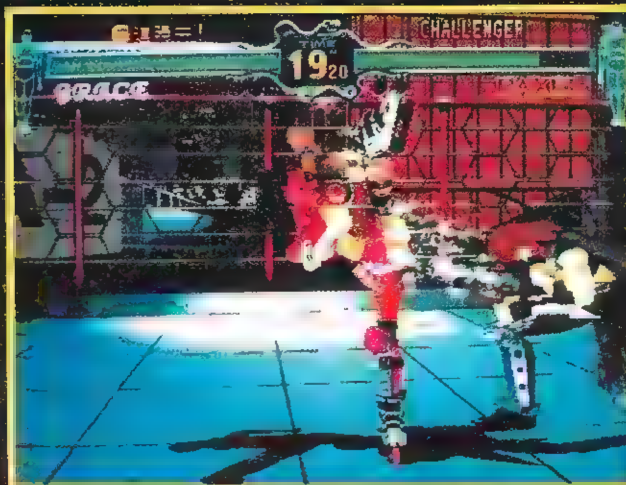
TOUS LES COUPS SONT PERMIS

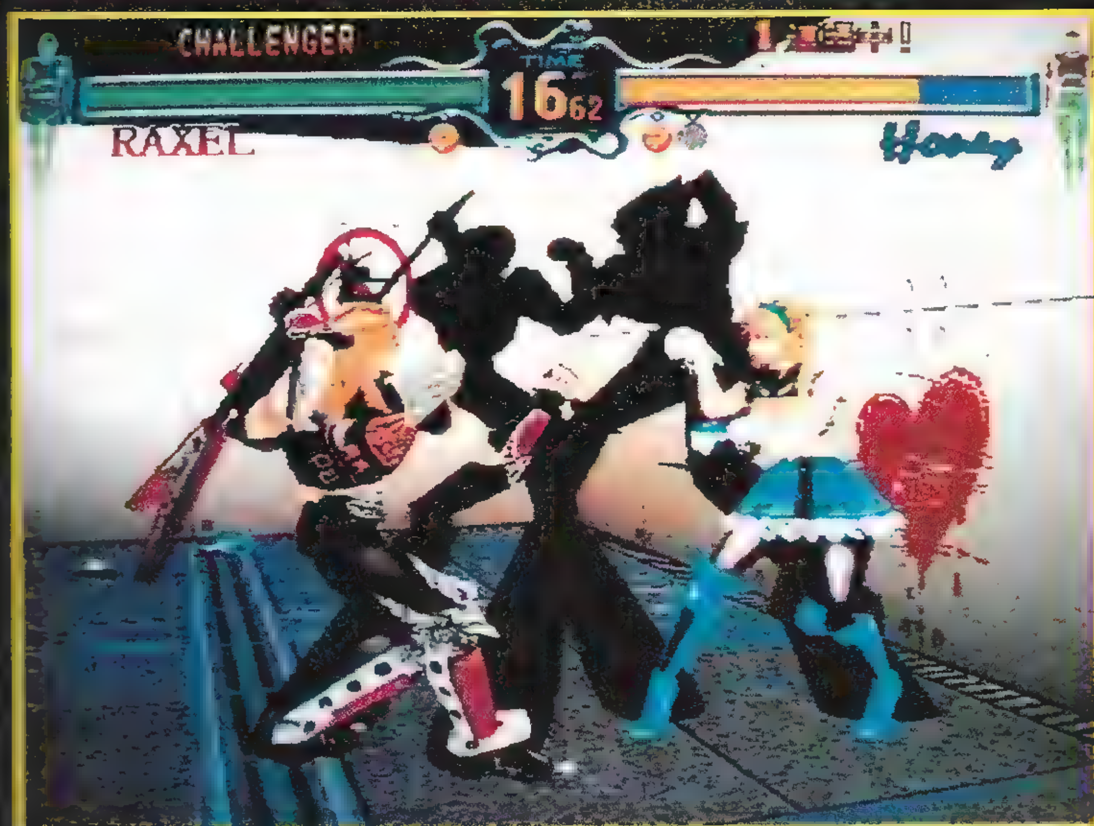
A Armstone City, on ne rigole pas. Les huit combattants du jeu vont vous le prouver dès le début. Tokio, le héros, est un combattant hors pair aussi traditionnel que peut l'être un Ryu de Street Fighter. Après lui viennent sept autres guerriers pour le moins originaux. Grâce, la combattante black aux rollers skate qui arrachent les dents, Sandman, le lourdaud spécialiste du combat rapproché, Raxel la hard-rockeuse folle et sa guitare qui déménage, Barn, le captaine Albator un oeil en plus, Picky et son skate board qui fait mal, Jane la combattante militaire qui ne fait pas dans le détail et Honey, plus proche de la danseuse que de la

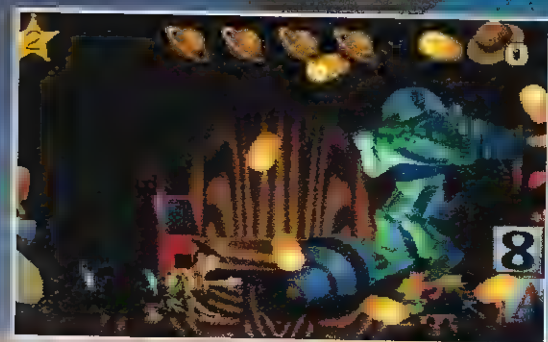
catcheuse. Tout ce petit monde va pouvoir s'éclater au sens littéral du terme sur les barreaux des cages et même au-delà. En effet, il est aussi possible de réaliser de "super finish" qui propulsent l'adversaire à des kilomètres du ring. Vous ne saviez pas encore ce que signifiait se prendre une giga-claque, c'est maintenant possible.
Alors que le jeu fait un carton au Japon et que les salles d'arcade ne désemplissent plus, compétition oblige, le jeu ne devrait pas tarder à débarquer en France. Oubliez Virtua Fighter 2, et payez-vous une bonne heure de rigolade en explosant les murs de ce Fighting Vipers. Toujours plus violent, toujours mieux réalisé, Fighting Vipers nous change de la génération "jeux niais" où l'on se mettait KO pour une bonne cause. Cette fois, c'est du sérieux, pour le plus grand plaisir des joueurs qui aiment l'action avant tout. Avant de conclure, signalons tout de même que le jeu sera à coup sûr converti sur Saturn d'ici la fin de l'année 96. Si le jeu de janvier s'appelle Virtua Fighter 2, celui de décembre portera le nom de Fighting Vipers. Tous à vos manettes.

Fighting Vipers Arcade sortira en France en janvier 1996 dans les salles d'arcade.















MICKEY S'INTERACTIVE

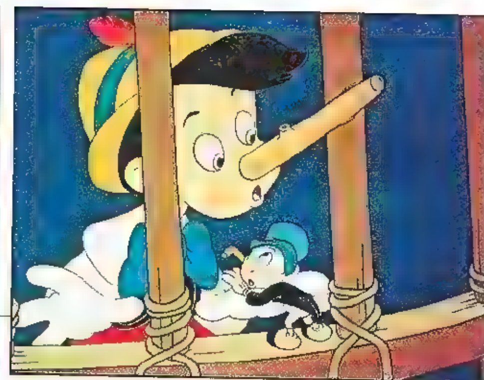
La souris devient simple puce

Plus déterminée que jamais, la Walt Disney Company nous réserve, par le biais de Disney Interactive, bien des surprises. Avec Donald in Maui Mallar, Pocahontas (le jeu), Pinocchio, Gargoyles ou encore Toy Story, les plus grands créateurs de loisirs au monde s'investissent chaque année un peu plus dans le secteur du jeu vidéo. Attentif aux envies d'un public assez jeune, Walt Disney Interactive compte aussi séduire les fans absolus de jeux vidéo et de nouvelles images grâce à des productions du calibre de Toy Story. Autant dire que la Walt Disney Company pourrait bien, d'ici peu de temps, en surprendre plus d'un.





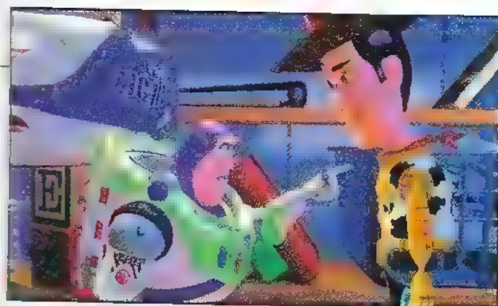


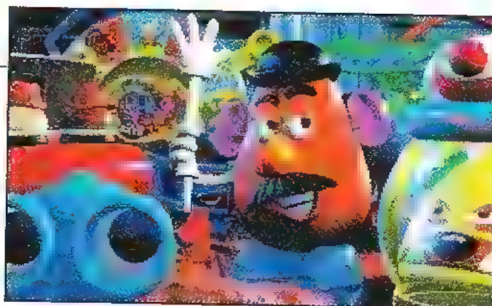


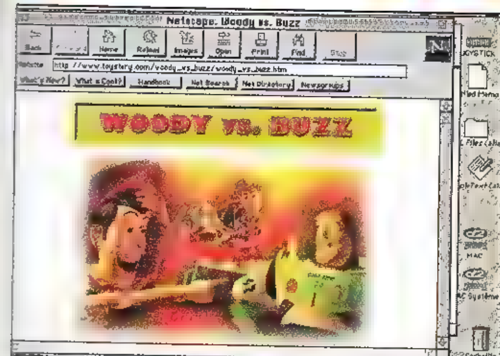
Pinocchio, ancien héros d'un feuilleton italien de 1878, débarque sur consoles de jeux. Marionnette sans fil et menteur à ses heures, il doit tout faire pour devenir un véritable petit garçon de chair et de sang. Le jeu comprend quatre chansons originales tirées du film de 1940. À ne pas manquer !

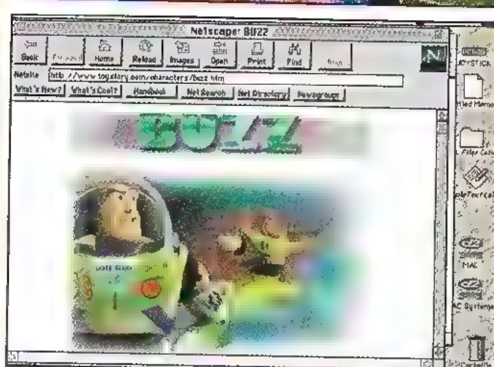
BIENTOT QUATRE DOIGTS ET DES GANTS BLANCS

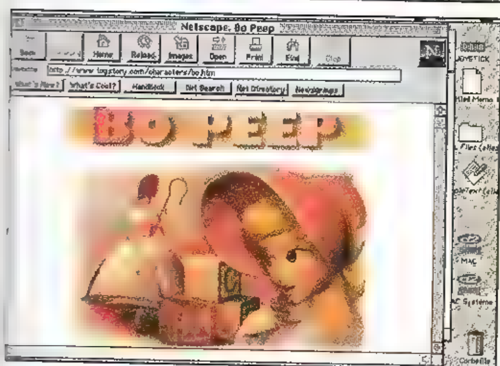
Avant, il y avait... Walt et son frère Roy, créateurs en 1923 à Hollywood des premiers studios d'animation Disney. Entre 1934 et 1995, trente-trois longs métrages en sont sortis, soulevant les passions des jeunes et des plus vieux, de la Sibérie Orientale au fin fond des Carpates en passant par les îles du Pacifique. Aujourd'hui, un week-end d'exploitation du film "Le Roi Lion" en vidéo fait plus d'un million d'heureux, le parc à thème Disneyland Paris rapporte enfin de l'argent et The Walt Disney Company décide d'accroître ses activités. Le terme technique - anticommercial ? - "software" évolue et se transforme. Disney Software meurt après six années d'existence, et renaît, tel le phoenix, sous l'appellation Disney Interactive... Europe, nouvelle branche chargée des dix-huit marchés du continent. Sous la férule de Steve McBeth depuis décembre 1994, Disney Interactive US élargit ses compétences à l'Europe, au Moyen-Orient et à l'Afrique. «La création de Disney Interactive Europe nous permet de concentrer nos efforts sur des produits de micro-informatique interactive et familiale, destinés à un marché international en pleine expansion, déclare-t-il. Notre objectif est la commercialisation de nouveaux logiciels interactifs qui nous permettent d'élargir la vocation de Disney et d'être à la pointe d'un domaine en plein essor." De bien belles phrases qui rappellent les cours de math du lycée : permettons-nous de passer de la théorie à la pratique !

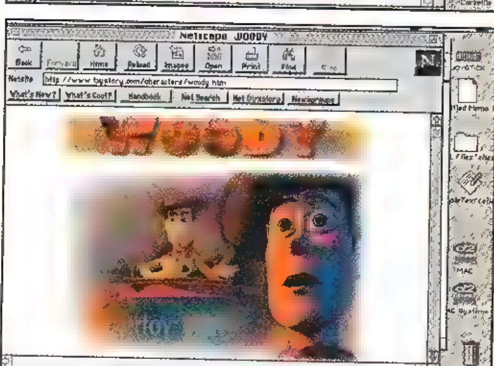








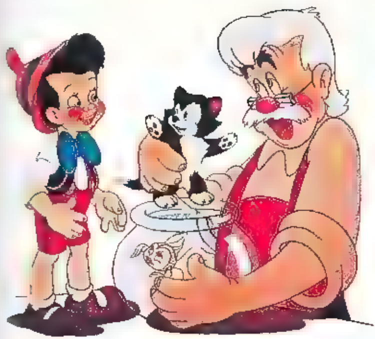
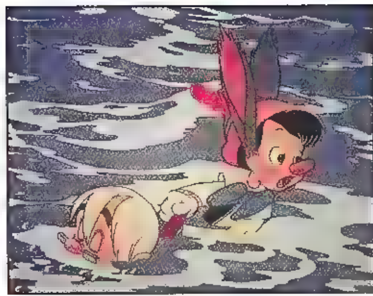
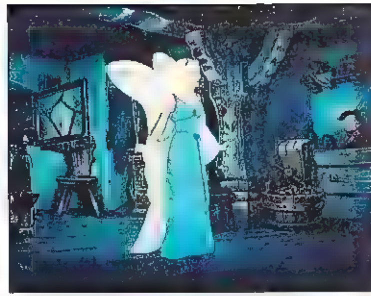
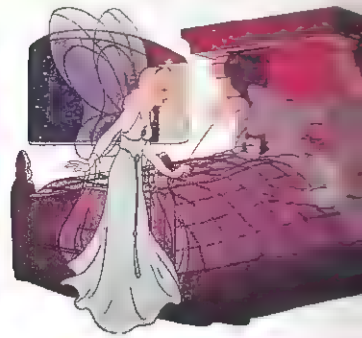




Internaute et cybersurfer, si vous voulez tout savoir sur Toy Story, télécharger des images du film ou des répliques sonores des protagonistes, voici l'adresse du site : http://www.toystory.com

NO STRINGS TO HOLD ME TIGHT(1)

Concrètement, que peut-on espérer de Disney Interactive Europe, et plus largement de Disney Interactive aux States ? L'exploitation du catalogue Disney sous forme de titres éducatifs ou purement ludiques sur micro-ordinateurs et consoles de jeux vidéo semble la réponse la plus adéquate. Mais ce n'est pas tout. Outre les collaborations avec Virgin I.E. et Sony qui se poursuivent – pour ne citer que ces éditeurs et développeurs de jeux – les Mickey-maniaques projettent, à terme, de posséder leur propre studio de création de logiciels très probablement basé en Angleterre. Un lieu de concertation entre des équipes de techniciens et des professionnels du marketing bénéficiant de l'ensemble des ressources de la firme, fabuleuses banques de données audio et vidéo associées au savoir-faire d'animateurs, concepteurs, graphistes, musiciens, etc. Est-

ce à dire que les futurs titres signés D.I. Europe seront des adaptations de films d'animation ? Pas exclusivement, si l'on en croit Dominique Bourse, vice-président de la filiale dont le siège est à Paris : "Des créations originales sont prévues dans tous les domaines, de l'éducatif à l'entertainement en passant par l'edutainment, sur micros comme sur consoles, affirme-t il. Des personnages nouveaux feront leur apparition pendant que d'autres, plus connus du grand public, évolueront en parallèle dans des jeux inédits." Le mot d'ordre reste malgré tout "utiliser la richesse du catalogue Disney", mais qui pourrait le leur reprocher ?



UN CANARD, DES GARGOYLES ET UN LONG NEZ

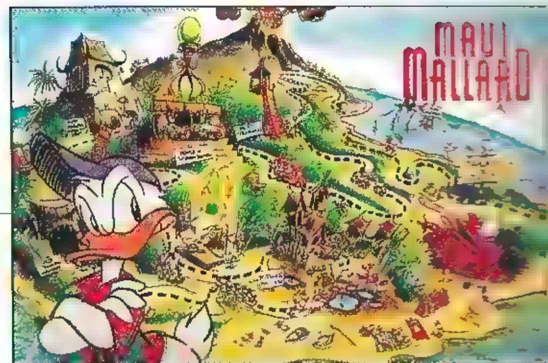
Quels sont les dignes successeurs d' Aladdin (800 000 exemplaires vendus aux États-Unis) et du Roi Lion sur Super Nintendo et Megadrive ? Un canard qui fait du bruit et se métamorphose en ninja pour la bonne cause dans les aventures de Maui Mallard, un pantin inconscient pourtant doté d'une conscience appelée Jiminy Cricket dans l'adaptation de Pinocchio et des monstres griffus appartenant autrefois à une noble race de combattants, les Gargoyles. Autant de héros aux histoires inventées ou non, provenant tantôt de dessins animés, tantôt d'un long métrage datant de 1940 ou d'une série TV plébiscitée par les Américains. Pour tous les âges, tous les publics... ou presque. «J'ai vu des adolescents se procurer en cachette des exemplaires de Mickey : Castle of Illusion sur Megadrive au moment de sa sortie en France. Ils refusaient d'avouer à leur entourage qu'ils jouaient à un jeu tiré de l'univers Disney, nous explique Dominique Bourse. Celui-ci était pourtant tellement bien réalisé qu'ils l'achetaient et passaient des heures dessus !» The Walt Disney Company ne peut décemment pas renier son héritage et disposer dans les rayons des variantes de Mortal Kombat ou de Doom. L'éditeur et futur concepteur récidive ainsi avec trois titres, des jeux de plates-formes à la jouabilité sans faille aux graphismes sympathiques sur consoles 16 bits, en attendant l'arrivée de softs pour PlayStation, Saturn et Ultra 64.

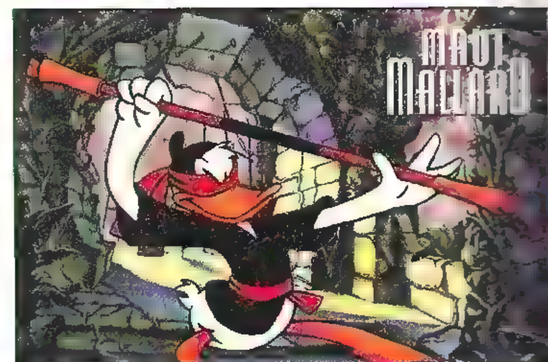
Woody, jouet préféré d'Andy, six ans. Un cow-boy avec la voix de Tom Hanks en V.O.

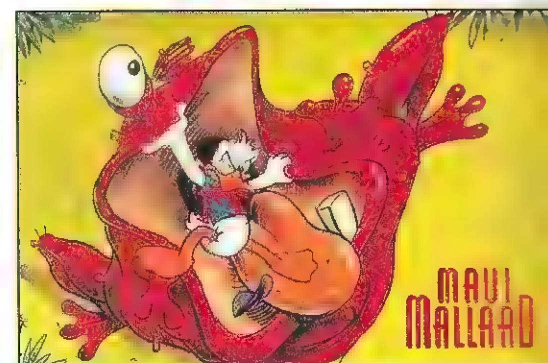
TOY STORY : NOUVELLE RÉVÉLATION

On connaissait Insektor et Reboot, deux séries entièrement réalisées en images de synthèse. Voici, depuis le 22 novembre aux États-Unis, Toy Story. Avec ce film extraordinaire, Disney s'impose comme le précurseur dans le domaine des longs métrages conçus intégralement sur ordinateurs qui vagabondent en tête du box-office après trois semaines de présence dans les salles. Une histoire de jouets déroutante et surprenante qui prend place dans la chambre d'Andy, six ans. Woody, G.I. Joe version Far West et joujou préféré du jeune homme, voit son statut et son avenir menacés le jour de l'anniversaire du gamin : Buzz Lightyear, cosmonaute et super-héros de l'espace à l'égo sans pareil, lui est donné en guise de





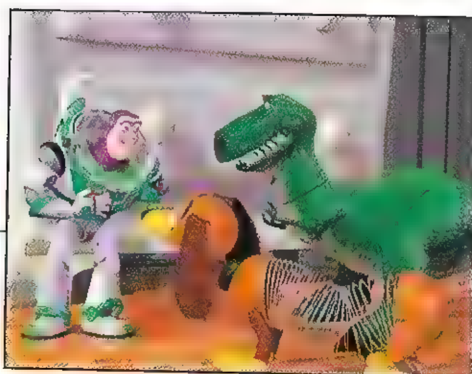






Testé dans ce numéro, Donald in Maui Mallard reprend les aventures de Donald relooké de temps à autre en ninja casse-cou. De la plate-forme dans la pure tradition Disney et un personnage qui ressurgit sur console après une longue disparition depuis Quackshot. Donald fêtera de plus ses 52 ans le 9 juin prochain. Ne l'oubliez pas !





Toy Story sortira fin mars en France, en même temps que le jeu et une tonne de produits dérivés (merchandising divers). Entièrement conçu en images de synthèse, Toy Story est le premier d'une série de trois films prévus par Disney en accord avec Pixar Animation Studios, société appartenant autrefois à Lucasfilm à laquelle les cinéphiles doivent les dinosaures de Jurassic Park et le T-1000.

cadeau. Une rivalité s'installe entre les deux personnages qui finissent par s'égarer à l'extérieur de la pièce... sont kidnappés par... pour enfin rejoindre leur maître sur... Vous comblerez les vides lors de la sortie de Toy Story fin mars 96 en France. Une arrivée sur grand écran qui concorde avec celle du jeu vidéo sur Super Nintendo et Megadrive. «Un titre qui renouvelle le genre sur consoles 16 bits», comme le laisse supposer Dominique Bourse. De fait, les premières images du jeu sur Genesis vont dans ce sens. Les caractéristiques techniques sont élogieuses et révélatrices : images de synthèse, 3D, sprites énormes (jusqu'à 96 pixels/sprite), trois types de gameplay (avec une vue «à la Doom», de la plate-forme classique et une course de voiture), 19 niveaux et 32 mégas. Avec 100 millions de dollars pour la promotion du film, Disney se lance avec succès sur un nouveau créneau et montre une capacité grandissante d'adaptation au marché vidéo-ludique. Ce que nous réserve l'avenir se trouve dans les lignes qui suivent.

DISNEY NEXT GENERATION

Aussi étonnant que cela puisse paraître, Disney Interactive préfère profiter du parc des 16 bits installé dans le monde avant de se lancer à la conquête du secteur des consoles 32 et 64 bits. «Noël sera, je le crois, décisif. Nous verrons bien si la Super Nintendo et la Megadrive sont vraiment obsolètes. Si tel est le cas, nos efforts se porteront davantage sur les futurs produits pour PlayStation, Saturn et Ultra 64, en sachant que des titres fabuleux sur 16 bits, comme Toy Story et Pinocchio, sortiront tout au long de l'année 96.» Beaucoup de projets sont jalousement gardés secrets... avant d'être dévoilés en partie par les responsables. Images de synthèse et réalité virtuelle vont prochainement satisfaire des millions de visiteurs et de possesseurs de micro-ordinateurs multimédia. Avant de voir le jour sur des consoles puissantes ? Espérons-le, car ce qui arrive est prometteur. Un "ride" sur le tapis d'Aladdin au-dessus du marché d'Agrabah et un Virtual Disneyland sont au programme. Annoncé pour le cinquième anniversaire de Disneyland Paris en 1997, Virtual Disneyland place le joueur dans la peau de Mickey chargé de repousser des envahisseurs. Mais qui sont ces malfaiteurs ? Tout simplement les vilains de chaque long métrage. Le Capitaine Crochet, le dragon et leurs pairs ont pris le contrôle du parc et la souris doit les forcer, en une nuit, à réintégrer leur attraction respective. Une vue subjective, comme pour le "ride" Aladdin prévu avant tout sur PC CD-Rom, et des graphismes en images de synthèse : de quoi rêver ! Et encore, ce n'est qu'un début.

Par Benji

(1)Paroles de la chanson «I've got no strings» (je n'ai pas besoin de cordes) chantée par Pinocchio dans les années 40.

INTERVIEW

Dominique Bourse, vice-président de Disney Interactive Europe et Steve Fields, directeur général de l'unité ludo-éducative et multimédia de Disney Interactive ont bien voulu se prêter au jeu des questions-réponses.

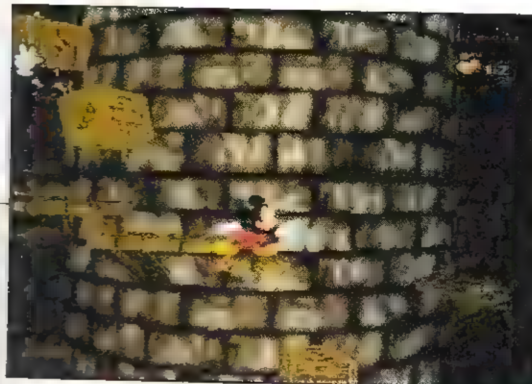
Ci-dessus : A gauche, Dominique Bourse, Vice président de Disney Interactive



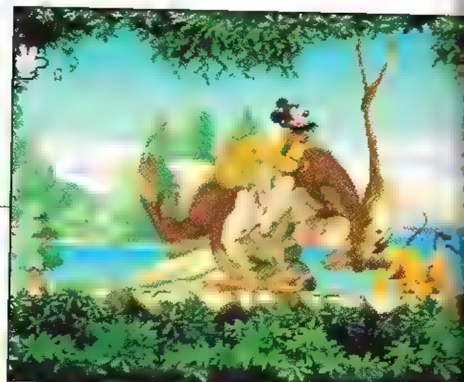
Europe. A droite, Steve Fields directeur général de l'unité ludo-éducative chez Disney Interactive.

Q : Disney Software devient Disney Interactive. Le nom change, la politique de la branche aussi ?

R : Au travers de Disney Interactive, nous voulons lancer sur le marché des produits qui s'adressent à tous, du plus jeune au moins jeune de la famille. Les titres seront diffusés par Buena Vista Home







Mickey Mania ne vous avait pas laissé indifférent lors de son arrivée sur Megadrive, Super Nintendo et Mega-CD. Si aujourd'hui vous possédez une PlayStation, vous ne serez pas déçu : le jeu signé Sony - Psygnosis - Interactive est prévu pour bientôt.

Entertainment, filiale de la compagnie qui édite et distribue les cassettes et qui dispose d'une capacité inégalée de distribution sur le marché européen. Nous visons autant les possesseurs de micro-ordinateurs multimédia que les possesseurs de consoles de jeux. «De l'émotion pour les 7 à 77 ans», tel pourrait être notre slogan.

Q : Vous continuez de développer des jeux pour consoles 16 bits, alors que beaucoup d'éditeurs se lancent sur le créneau des consoles nouvelle génération, pourquoi ?

R : Les raisons essentielles sont les suivantes : il est possible de sortir d'excellents jeux sur consoles 16 bits, et le parc installé est très important. Il faut respecter le consommateur ! Celui qui a acheté une Super Nintendo au début de l'année doit encore pouvoir s'amuser. La transition entre les consoles 16 bits et les consoles 32 et 64 bits s'opèrera en douceur. Et nous comptons, comme Nintendo d'ailleurs, sur des titres forts sur consoles 16 bits pour l'année à venir.

Q : Nous ne pouvons rien espérer sur PlayStation, Saturn ou Ultra 64 ?

R : Les fêtes de Noël seront déterminantes. Si les joueurs plébiscitent les consoles nouvelle génération, nous nous pencherons davantage sur ce créneau. Mais nous avons pleinement confiance dans des titres comme Donald in Maui Mallard, Pinocchio, Gargoyles ou Toy Story sur consoles 16 bits.

Q : Parlez-nous de Toy Story...

R : Toy Story est sans doute le dernier blockbuster sur 16 bits. Prévu pour Pâques en France, il offre une compilation de ce qui se fait de mieux sur 16 bits. Le film est déjà un succès aux States, le jeu le sera aussi sans aucun doute.

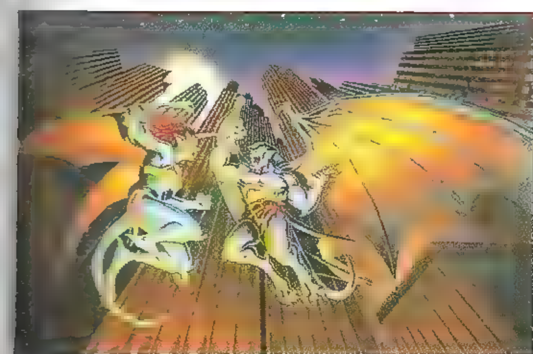
Q : Quel est l'avenir de Disney Interactive ?

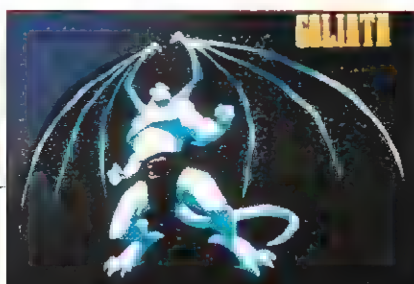
R : Les partenariats entre les différents développeurs avec lesquels nous avons travaillé se poursuivront. Cela n'exclut pas que nous ayons nos propres studios de développement aux États-Unis comme en Europe d'ici peu. Nous comptons sortir de nombreux produits adaptés ou non de films et de séries existants. Nous nous donnerons les moyens de ne jamais décevoir le consommateur, quoi qu'il advienne.

Q : Quels sont ces moyens ?

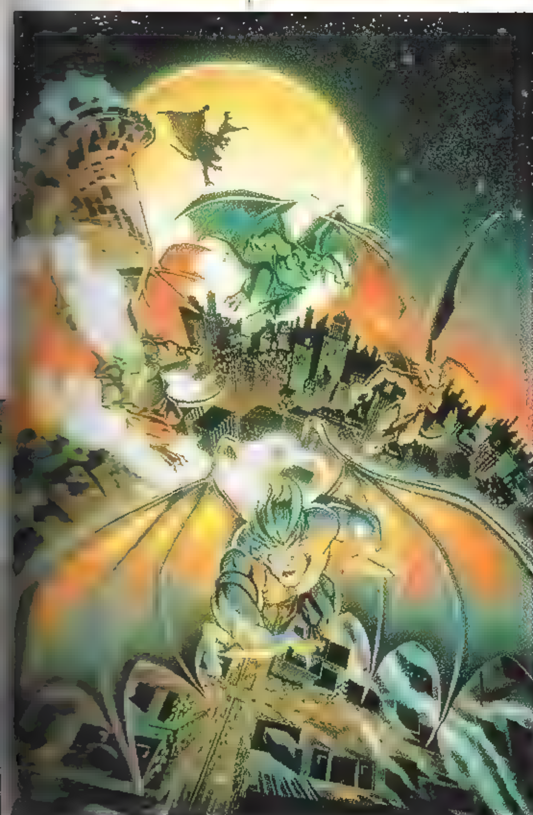
R : Le catalogue Disney, le potentiel créatif de milliers de personnes, la stratégie commerciale et les moyens financiers. Virtual Disneyland, jeu prévu sur PC CD-Rom, sera l'un des softs les plus chers de toute l'histoire des jeux vidéo. Un titre Disney Interactive coûte entre deux et dix millions de dollars. Disney est véritablement prêt à investir en hommes et en argent sur ce créneau. Disney Interactive va bientôt devenir un acteur incontournable du marché, beaucoup plus qu'il ne l'est actuellement.











«Il y a de cela mille ans, une noble race de combattants appelés Gargoyles défendaient leur château contre les assauts d'une horde de vikings. Aujourd'hui, le château a été transporté au sommet d'un gratte-ciel de Manhattan...» Un jeu destiné à un public plus âgé sur Super Nintendo et Megadrive ???



Buzz Lightyear super-héros intergalactique et grand rival de Woody. Qui sortira vainqueur de l'affrontement ?

ESPACE 3 Games

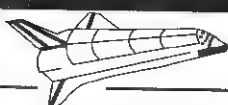
VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

Super Nintendo

→ SUPER GAME BOY 199 F

90 MINUTES SOCCER	**449,00**	**MORTAL KOMBAT 3**	**479,00**
BATMAN FOR EVER	**299,00**	NBA GIVE N GO	449,00
DIRT RACER	299,00	**NBA LIVE 96**	**399,00**
DOOM	**499,00**	NFL QUATERBACK 96	449,00
DRAGON BALL Z 3 L'ULTIME MENACE	489,00	NHL 96	399,00
DONKEY KONG II	499,00	PRIMAL RAGE	299,00
EARTHWORM JIM 2	**399,00**	REVOLUTION X	369,00
EURO PRIME GOAL	449,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
FIFA SOCCER 96	**399,00**	SUPER TURRICAN 2	349,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	SPIDERMAN TV	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		STAR GATE	249,00
SOCCER DE LUXE	**449,00**	SUPER BOMBERMAN 3	399,00
JOHN MADDEN 96	449,00	**SUPER MARIO WORLD II**	**499,00**
JUDGE DREDD	**299,00**	THEME PARK	399,00
KILLER INTINCT	**499,00**	**THOMAS BIG HURT**	**449,00**
LOBO (EUR)	469,00	TIME COP	399,00
MEGAMAN X2	489,00	TINTIN AU TIBET	499,00
MICKEY ET MINNIE	299,00	WORMS	369,00
MICROMACHINE 2	399,00	**WRESTLEMANIA**	**399,00**

Genial !!! ● NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F → AVEC UN JEU ACHETE : 49 F → AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT



Promos

MICKEYMANIA	**169,00**	**MARIO IS MISSING**	**99,00**
		MARKO'S MAGIC FOOTBALL	149,00
ACTRAISER 2	199,00	**MEGAMAN X**	**199,00**
CANNON FODER	199,00	MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
CLAYMATE	99,00	MICRO MACHINES	199,00
DAFFY DUCK	99,00	**NBA JAM TE**	**199,00**
DINO DINNIS SOCCER	**129,00**	**SAILOR MOON R**	**99,00**
DOUBLE DRAGON 5	99,00	SHAQ FU	99,00
EQUINOX	149,00	STUNT RACE FX	199,00
F1 POLE POSITION	199,00	**SUPER BC KID**	**199,00**
GOOF TROOP	129,00	SUPER INDIANA JONES	199,00
HAGANE	**199,00**	SUPER KICK OFF	99,00
HYPER V BALL	199,00	**SUPER METROID + GUIDE**	**199,00**
JIMMY CONNORS	149,00	**SUPER PUNCH OUT**	**199,00**
JOHN MADDEN 95	199,00	SYNDICATE	149,00
JUNGLE STRIKE	**249,00**	TINY TOON	129,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	199,00
LEGEND	149,00	**VORTEX**	**99,00**
LEMMINGS 2	199,00	WARLOCK	149,00
LE RETOUR DU JEDI	199,00	**ZOMBIES**	**99,00**
LORD OF THE RING	**199,00**		

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NFL QUATER BACK 96 (EUR)	399,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	349,00	NHL 96 (EUR)	369,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	**299,00**	NHLPA 95 (EUR)	199,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	249,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**389,00**	PHANTASY STAR 4 (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**199,00**	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	299,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**349,00**	SPIROU (EUR)	399,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	249,00	SPOT GOEST TO HOLLIWOOD (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00	STREET RACER (EUR)	349,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	299,00	SUPER SKIDMARKS (EUR)	399,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	399,00	SYNDICATE (EUR)	199,00
LOBO (EUR)	449,00	THEME PARK (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**429,00**	THOMAS BIG HURT	399,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00	TOTAL FOOTBALL (EUR)	349,00
NBA JAM T.E (EUR)	**199,00**	**URBAN STRIKE** (EUR)	**249,00**
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00	**WRESTLEMANIA** (EUR)	**349,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	**369,00**		

● ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
→ AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
→ AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
● ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
→ AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

Super NES USA

→ **SUPER NES USA**
+ Prise péritel
+ 1 manette **690 F**

BREATH OF FIRE 2	**499,00**
CHRONO TIGGER	**549,00**
EARTH BOND + GUIDE	**495,00**
FINAL FANTASY 3	**499,00**
KING ARTHUR THE KNIGHTS	299,00
ROBOTREK	399,00
SAMOURAI SHOWDOWN	399,00
SECRET OF EVERMORE	**499,00**
SECRET OF THE STAR	449,00
SOUL BLAZER I : ILLUSION OF GAIA	299,00
TETRIS 2	199,00



Promos

LE ROI LION	**99,00**
PRINCE OF PERSIA	99,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	**99,00**
WARIO WOODS	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**

Megadrive



Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00
BLOOD SHOT (EUR)	129,00
BUBSY (EUR)	129,00
BUBSY 2 (EUR)	169,00
DEMOLITION MAN (EUR)	**199,00**
DINO DINIS SOCCER (EUR)	**99,00**
DRAGON (EUR)	149,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**149,00**
LEMMINGS 2 (EUR)	149,00
MICKEYMANIA (EUR)	169,00
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
PETE SAMPRAS (EUR)	**149,00**
PITFALL (EUR)	199,00
SONIC & KNUCKLES (EUR)	**199,00**
SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
STAR GATE (EUR)	199,00
VIRTUA RACING (EUR)	**349,00**
WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00

Super Famicom

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,0
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,0
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	599,0
DRAGON BALL Z 7 : ACTION GAME 4	599,0
SEIKEN DENTSETSJ 3 (SECRET OF MANA 2)	690,0



Promos

DRAGON BALL Z4 : ACTION GAME 3	**299,00**
DRAGON BALL Z5 (aventure)	**399,00**
FATAL FURY SPECIAL	**249,00**
RAMNA 1/2 4	**149,00**
SPACE ACE	[illegible]

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 799,00

GALACTIC PINBALL	299
JACK BROTHERS	299
MARIO TENNIS	299
PANIC BOMBER	299
RED ALARM	299
SPACE SKASH	299
TELEROBOXER	299
VERTICAL FORCE	299
VIRTUAL GOLF	299
VIRTUAL TETRIS	299

Accessoires

→ 2 MANETTES SANS FIL PRO6 299 F
→ SUPER ADVANTAGE ASCII 149 F
→ MANETTE ASCII 99 F
→ ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE 395 F
→ ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO 129 F
→ ADAPTATEUR MULTI JOUEJRS pour MEGADRIVE 199 F

SUPER GAME MAGE → 379 F

Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 à 9	69 F
10 à 16	99 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
T SHIRT	79 F
HERO COLLECTION 4	20 F / sachet
CASQUETTE	59 F
SHORT	99 F
LOT DE 3 SLIPS	59 F

CASSETTES VIDEO FRANCAISE
N° 1 à 11 → 99 F
DRAGON BALL LE FILM → 99 F

Sega 32 X

→ **SEGA 32X + VIRTUA FIGHTER** **990 F**

COSMIC CARNAGE	199,00
DOOM	199,00
NBA JAM TE	199,00
SPACE HARRIER	199,00
STAR WARS	199,00
SUPER MOTOCROSS	199,00
VIRTUA FIGHTER	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	199,00
WWF RAW	199,00



PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

ESPACE 3 Games

PARIS	LILLE	STRASBOURG	DOUAI
128, bd Voltaire 75011 PARIS - M° Voltaire Tél : (1) 48 05 42 88	2, rue Faidherbe Tél : (16) 20 55 67 43 44, rue de Béthune Tél : (16) 20 57 84 82	6, rue de Noyer Tél : (16) 88 22 23 21	39, rue Saint Jacques Tél : (16) 27 97 07 71

3DO

→ 3DO PAL FZ10 + ALONE IN THE DARK (français) + TOTAL ECLIPSE 1.990 F
→ 3DO PAL FZ10 + GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK 1.990 F

...NE IN THE DARK (FRANCAISE)	**299,00**	IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE	199,00	ROAD RASH	349,00
...THE DARK 2 (VF)	369,00	JOYPAD 6 BOUTONS	199,00	SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
...E SPORT	369,00	JOYPAD PANASONIC	249,00	SAMOURAI SHODOWN	299,00
...FORCE	349,00	KILLING TIME	349,00	SEAL OF PHARAO	299,00
...G SOLDIER	199,00	KING DOM THE FAR REACHES	299,00	SHERLOCK HOLMES	199,00
...FODDER	199,00	LOST EDEN	299,00	SHOCK WAVE	199 00
...N QUAZAR	369,00	MEGA RACE	249,00	SHOCK WAVE OP JUMPGATE	279,00
...SE KILLER	199,00	MAGAZINE + DEMO	50,00	SPACE HULK	369 00
...URE SHOCK	375,00	MICROCOSME	199,00	SPACE PIRATE	199 00
...	**375,00**	MINTEASER (ADULT)	279,00	STAR BLADE	199 00
...G ENCOUNTER	375.00	MYST	375,00	STAR FIGHTER	369.00
...T ON MAN	199 00	NEED FOR SPEED	349,00	**STRIKER**	**369,00**
...	369 00	OFFWORLD INTERCEPTOR	299,00	**SUPER STREET FIGHTER 2**	**299,00**
...N LORE	375 00	PATANK	199,00	SUPREME WARRIOR	199 00
...SOCCER	349 00	PANZER GENERAL	299,00	SYNDICATE	299,00
...POUR SIMULATION)	490,00	PEEBLE BEACH GOLF	199,00	THEME PARK	299,00
...G NIGHTMARE	369,00	PO ED	369 00	**TOTAL ECLIPSE**	**199,00**
...	299,00	QUARANTINE	199,00	TWISTED	99,00
...DERS	199,00	**REBELL ASSAULT**	**299,00**	WAY OF THE WARRIOR	199,00
...AN WAR	199,00	RETURN FIRE	299,00	WING COMMANDER 3	369,00
		RISE OF THE ROBOT	199,00		

Jaguar

→ JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH 890 F
→ CD JAGUAR + JEUX 1290 F

...SPORT FOOTBALL	299,00	DRAGON LA VIE DE BRUCE LEE	299,00	SENSIBLE SOCCER	399 00
...OUT	399,00	FLASH BACK	349,00	SYNDICATE	399,00
...N FODDER	399,00	FLIP OUT	349,00	ULTRA VORTEX	399,00
...ERED FLAG II	299,00	HOVER STRIKE	349,00	VAL D ISERE	299,00
...RIVE	149,00	PINBALL FANTASIES	349 00	ZOOL 2	299,00
...E DRAGON 5	299,00	RAYMAN	449 00	MANETTE	299,00

Playstation

→ PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE 2099 F
→ PLAYSTATION (JAP) + 1 JEU AU CHOIX PAL RVB PLEIN ECRAN 2790 F
→ ADAPTATEUR TEL

- CABLE DE LIAISON 169,00
- RALLONGE MANETTE 99,00
- MEMORY CARD 169,00
- MANETTE 199,00
- JOYSTICK 399,00
- MANETTE ASCII 249,00

...ES	499 00	**TOSHINDEN 2**	**499,00**	NBA JAM TE	349,00
...OMBAT	499,00	TWIN BEE	299 00	NOVASTORM	349,00
...HE LAD	499,00	TWIN GODESS	299.00	OFF WORLD INTERCEPTOR	349,00
...ROAD	299,00	V TENNIS	499.00	PGA TOUR GOLF 96	369,00
...C RACE	299 00	WINNER ELEVEN	499,00	PH LOSOMA	349,00
...CRACKER	299 00	ZERO DIVIDE	499,00	POWER SERVE	349 00
...ON BALL Z	399,00	**JEUX EUROPEENS**		RAIDEN PROJECT	349 00
...OR	299,00	3D LEMMINGS	349,00	RAPID RELOAD	349,00
...ON SOCCER	499,00	ACTUA SOCCER	369,00	RAYMAN	369,00
...ND STROKE	499 00	AIR COMBAT	349,00	RIDGE RACER	369,00
...AM	499,00	ASSAULT RIGS	349,00	ROAD RASH	TEL
...E PRIME GOAL	499 00	CYBERSLED	349,00	TEKKEN	399,00
...G FLASH	399 00	DESTRUCTION DERBY	369,00	TOSHINDEN	349,00
...K THE BLOOD	399 00	DISWORLD	349.00	TOTAL ECLIPSE TURBO	349,00
...HE BLOOD 2	499 00	**DOOM**	**349,00**	SHOCK WAVE ASSAULT	369,00
...ELD I	499 00	EXTREME SPORT	349 00	STAR BLADE	349,00
...EAT WARRIOR	299 00	FIFA SOCCER 96	369,00	STREET FIGHTER, THE MOVIE	299,00
...R DUNKERS (JAP)	499 00	HI OCTANE	369,00	STRIKER 96	369,00
...STRIKER	299,00	INTERNATIONAL CHAMPION CHIP SOCCER	369,00	THEME PARK	369,00
...SOMA	499,00	J MADDEN 96	369 00	THUNDER HAWK 2	349 00
...ESTLING	499,00	JUMPING FLASH	349.00	TRUE PINBALL	369,00
...N PROJECT	499,00	JUPITER STRIKE	369 00	TWISTED METAL	349,00
...AN	499,00	KILEAK THE BLOOD	349.00	VIEW POINT	369,00
...E RACER	499,00	LOADED	349.00	WAR HAWK	349,00
...GE **RACER 2**	**499,00**	LONE SOLDIER	369,00	WIPEOUT	369,00
...TER REAL BATTLE	299,00	MORTAL KOMBAT 2	249,00	WORM	369 00
...FIGHTER ZERO	**499,00**	MORTAL KOMBAT 3	399.00	**WRESTLEMANIA**	**349,00**
...N	499,00			X COM	369,00
...NDEN	499,00				

Nec

→ MEMORY CARD 199 F
→ PC FX 2 990 F

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

CDI

CDI 450 + 3 JEUX + CARTE VIDEO + 7TH GUEST + 1 FILM 2990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Mega CD

BATMAN RETURN	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**99,00**
NBA JAM (EUR)	99,00
NHL 94	99,00
STARBLADE (EUR)	99 00

Saturn version PAL

→ SATURN VF + DAYTONA USA 2490 F
→ VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F
Liste des films disponible sur demande

- ARCADE RACER (VOLANT) 449 F
- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 399 F
- ADAPTATEURS POUR JEUX JAPONNAIS 249 F SI VOUS ACHETEZ UN JEU 199 F

ASTAL (USA)	299 00
CLOCK WORK 2 (EUR)	389,00
CYBER SPEEDWAY (EUR)	369,00
DIGITAL PINBALL (EUR)	399,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**489,00**
F1 LIVE (JAP)	449,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	369,00
GALATIC ATTACK (EUR)	369,00
GRAN CHASER (JAP)	299,00
HI OCTANE (AUR)	369,00
MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR)	369,00
MYST (EUR)	389,00
MYST (USA)	249,00
NBA JAM TE (EUR)	369,00
NFL QUATTERBACK 96 (EJR)	369,00
NHL HOCKEY (EUR)	369 00
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)	369 00
PANZER DRAGON (EUR)	399,00
RAYMAN (EUR)	**369,00**
ROBOTIKA (EUR)	349,00
SEGA RALLY (USA)	499,00
SHINOBI X (EUR)	349 00
SIM CITY 2000 (EUR)	389,00
SLAM DUNK (JAP)	299,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE (JAP)	249,00
STREET FIGHTER (EUR)	299,00
SUPER HANG ON (JAP)	449,00
THEME PARK (EUR)	369,00
TOSHINDEN (JAP)	**449,00**
TRUE PINBALL (EUR)	369,00
VICTORY BOXING (EUR)	369,00
VIRTUA COP + GUN (EUR)	**489,00**
VIRTUA FIGHTER 2 (JAP)	**489,00**
VIRTUA FIGHTER REMIX (EUR)	249 00
VIRTUA GUN	199 00
VIRTUA RACING (EUR)	**349,00**
X MEN (JAP)	449 00

Neo Geo

→ TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 .... 99 F/U

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	690,00
ART OF FIGHTING	299,00
ART OF FIGHTING 2	690 00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	**590,00**
FATAL FURY II	399,00
FATAL FURY II	1290,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	690,00
KING OF FIGHTER 95	**1690,00**
SAMOURAI SHODOWN II	**590,00**
SAMOURAI SHODOWN III	**1690,00**
SPINMASTER	399,00
STREET HOOP	790,00
SUPER SIDE KICK 2	**490,00**
SUPER SIDE KICK 3	990,00
TOP HUNTER	490,00
WIND JAMMERS	490,00
WORLD HEROES I	399,00
WORLD HEROES I JET	590,00

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD + KING OF FIGHTER 95 2990 F

3 COUNT BOUT	349,00
AERO FIGHTER 2	299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	349 00
ALFA MISSION 2	349,00
ART OF FIGHTING 2	349,00
BASEBALL 2020	349,00
BASEBALL STAR 2	349,00
BURNING FIGHT	299,00
DOUBLE DRAGON	399,00
FATAL FURY SPECIAL	349,00
FATAL FURY 3	**449,00**
FOOTBALL FRENZY	349,00
GALAXY FIGHT	349,00
GHOST PILOT	349,00
KABUKI FLASH	449,00
KARNOV'S REVENGE	349,00
KING OF FIGHTER 94	349 00
KING OF FIGHTER 95	**449,00**
KING OF MONSTER 2	349,00
LAST RESSORT	349,00
MAGICIAN LORD	349,00
MUTATION NATION	349,00
POWER SPIKES 2	349,00
PULSTAR	**449,00**
PUZZLE BOBBLE	349,00
ROBO ARMY	349,00
SAMOURAI SHODOWN	299 00
SAMOURAI SHODOWN 2	349 00
SAMOURAI SHODOWN 3	449 00
SENGOKU 2	349 00
SONIC WING 3	449 00
STREET HOOP	349 00
SUPER SIDEKICK 2	399 00
SUPER SIDEKICK 3	**449,00**
TOP HUNTER	349,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	349,00
VIEW POINT	349,00
WINDJAMMER	349,00
WORLD HEROES PERFECT	349,00
WORLD HEROES I JET	349,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
...de Port*(jeux 25 F - consoles & accessoires 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM
cartouches : 40 Frs / consoles 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :

❒ SUPER NINTENDO	❒ MEGADRIVE	❒ GAME GEAR	❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NES	❒ MEGA CD	❒ 3 DO	❒ SATURN
❒ SUPER FAMICOM	❒ NEO GEO	❒ CDI	❒ NEC
	❒ GAME BOY	❒ JAGUAR	



...ode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° ....
...es chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../.... Signature :

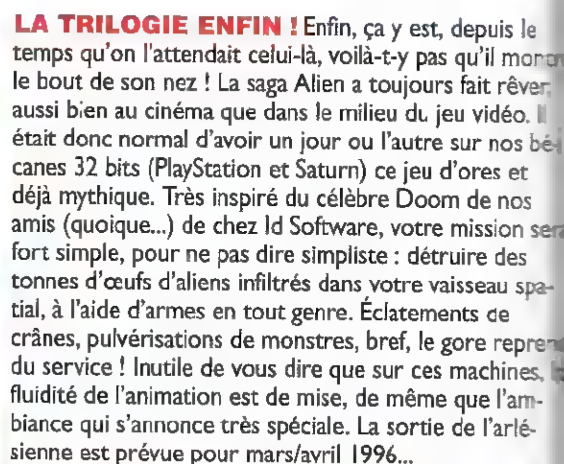
...TES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

ALIEN TRILOGY

LA TRILOGIE ENFIN ! Enfin, ça y est, depuis le temps qu'on l'attendait celui-là, voilà-t-y pas qu'il mon[…] le bout de son nez ! La saga Alien a toujours fait rêver, aussi bien au cinéma que dans le milieu du jeu vidéo. Il était donc normal d'avoir un jour ou l'autre sur nos bé[…] canes 32 bits (PlayStation et Saturn) ce jeu d'ores et déjà mythique. Très inspiré du célèbre Doom de nos amis (quoique...) de chez Id Software, votre mission ser[…] fort simple, pour ne pas dire simpliste : détruire des tonnes d'œufs d'aliens infiltrés dans votre vaisseau spatial, à l'aide d'armes en tout genre. Éclatements de crânes, pulvérisations de monstres, bref, le gore repren[…] du service ! Inutile de vous dire que sur ces machines, la fluidité de l'animation est de mise, de même que l'ambiance qui s'annonce très spéciale. La sortie de l'arlésienne est prévue pour mars/avril 1996...

MACHINE : PLAYSTATION / SATURN
EDITEUR : ACCLAIM

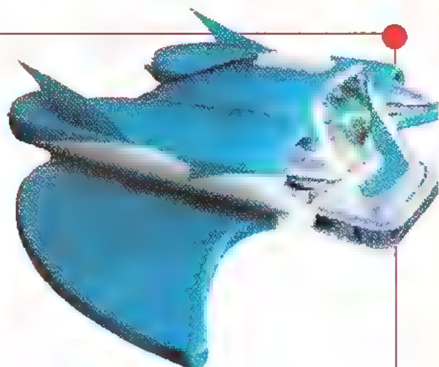








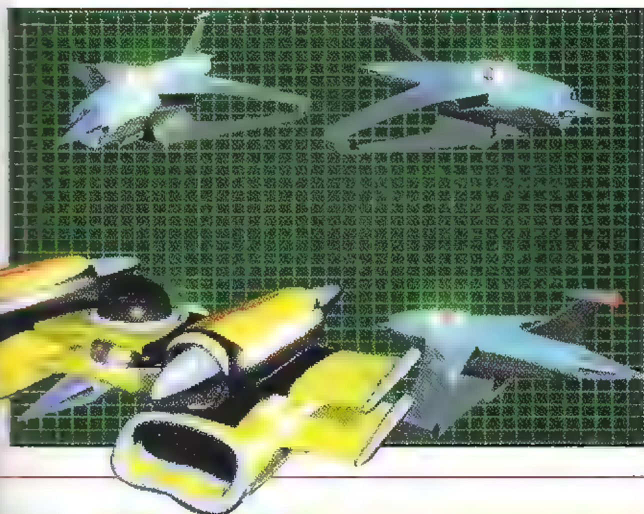
NEWS NEWS



BRAINS IN PLANES

PANNE DE CERVEAU ... Si vous vous référez aux quelques photos que vous pouvez voir sur ces pages, alors ne vous étonnez pas lorsque je vous aurai dit que "Brains in Planes" est une course futuriste qui regroupe différents véhicules en tout genre, et qui opposent entre eux des fous du volant, trop heureux de mettre un peu de piment dans leur vie morne et sombre. C'est l'histoire d'une bande de jeunes, quoi... Mais, scénario oblige, seuls les cerveaux de ces concurrents (!) pourront "piloter" ces diaboliques monstres. Sur des niveaux torturés, comme peuvent l'être ceux de WipeOut, on aura droit à des bonus tout au long du jeu, des bagarres mémorables et tout ce qui s'en suit. Voilà, il n'y a plus qu'à attendre.

MACHINE : PLAYSTATION . EDITEUR : MILLENIUM



SILVERLOAD

ARGENT TROP CHER ... Quelque part à l'ouest des États-Unis, dans une ville minière perdue (Silverload), un seul homme, vous en l'occurrence, va devoir élucider des mystères pour le moins... mystérieux. Les rares personnes qui s'y sont aventurées (dans cette ville bizarre) ont en effet subitement disparu. Ou du moins, on ne les a plus revues. Ainsi, vous décidez de partir enquêter sur place pour comprendre le pourquoi du comment du "why" et du "how" ou encore du "por que" et du "como". Tranchant sensiblement avec ses autres produits, Millenium a donné dans l'aventure type "gothic horror", baignée dans des mécanismes pour le moins spéciaux et originaux. À n'en pas douter, un grand jeu en perspective prévu pour avril 1996.

MACHINE : PLAYSTATION . EDITEUR : MILLENIUM

Multimédia World Show'95





Multimédia World Show 95 : [illegible]

Du 22 au 26 novembre dernier s'est tenu le 5e Salon du jeu vidéo et du multimédia de loisir, Porte de Versailles à Paris. Il y avait tout plein de gens partout qui couraient dans tous les sens à la recherche de l'ultime prospectus, de la dernière info qu'ils n'ont d'ailleurs jamais trouvée (le Sho Shin Kai c'est au Japon) ou encore de la dernière carte son ou jeu vidéo pour chez eux, dans leur maison. Vous êtes d'ailleurs venus plus nombreux que l'année dernière, selon les dernières statistiques de Bleinheim (87 700 visiteurs pour être très précis), et ce malgré les grèves qui ont commencé à sévir à partir de vendredi 24. Alors, finalement, c'était bien ?

Ben, en fait.

Ben oui, on peut s'en poser des questions d'ordre métaphysique quant à la qualité de cette cinquième édition du Salon du jeu vidéo. Selon certaines sources bien informées (elles commencent par un "J" et finissent par un "D"), cela n'avait rien d'extraordinaire au niveau des nouveautés vidéo-ludiques à proprement parler. Cela dit, on pouvait tout de même voir quelques titres forts sur les stands des principaux constructeurs/éditeurs que sont les mastodontes nippons Sega, Nintendo et Sony. D'une manière générale, il manquait tout de même le petit quelque chose qui aurait fait de ce rendez-vous une réunion réussie de A à Z. Quant au stand de Joypad-Joystick-PlayStation Magazine, et aux dires des très nombreuses personnes venues nous faire un petit coucou, c'était le plus convivial et le plus beau de tous. Si, si... Et en plus, on nous a volé beaucoup moins de choses que par le passé. Décidément, c'est vrai, vous devenez adulte. Cest bien, ça ! Ah oui, dans la rubrique "Sécurité", Greg me prie d'ajouter que c'était pas vraiment terrible : environ dix vigiles en tout et pour tout pour un salon aussi gros, ça fait pas bézef. Va falloir revoir ça, hein !



[illegible]

Contrairement à l'année dernière, Sega et Sony étaient présents sur le salon. C'était bien la moindre des choses, lorsqu'on sait qu'ils ont lancé tous les deux, quasiment en même temps, leur campagne de publicité en France pour, respectivement, leur Saturn et PlayStation. Chez Sony, le stand était impressionnant (les hôtesses aussi !) avec une bonne vingtaine de consoles installées un peu partout, sur lesquelles fonctionnaient Destruction Derby, Tekken, Kileak the Blood, Assault Rigs ou encore Twisted Metal. Bref, il y en avait pas mal, ma foi, d'autant que des concours étaient organisés pour les gens. Chez Sega, outre les sublimes bornes d'arcade Sega Rally Championship (Link à 4), Virtua Cop 2 et Virtua Fighter (tout en "free play" SVP!), les visiteurs pouvaient déjà s'éclater à Sega Rally ou encore Virtua Fighter 2 sur Saturn. Il y avait même un coin Pico pour les plus petits : ils étaient ravis ! Nintendo quant à lui avait en superficie le plus grand stand de tout le salon, mais certainement pas le plus visité. Un camion de la tournée française présentait tout de même les meilleurs titres, dont le dernier chef-d'œuvre de plates-formes qu'est Yoshi's Island. Il faut dire qu'au même moment, leur console 64 bits était présentée au Japon...

[illegible]

Mode oblige, des tas de cybermachins gratos étaient présents sur place, ce qui permettait au public de se familiariser avec tous les réseaux mondiaux branchés à donf. Parler à une personne à l'autre bout du monde via un ordinateur, ça en fait toujours rêver plus d'un. Autrement, étaient également présents, mais là on commence à en avoir l'habitude, les éditeurs classiques : Ludi Games qui



REMISE DES PRIX DU MULTIMEDIA WORLD SHOW'95 :

(Tous les votants sont les 17 rédactions du milieu du jeu vidéo et du multimédia de loisir)

Meilleur logiciel sur console 16 bits :

Les logiciels nominés :
Earthworm Jim 2 (Virgin I.E.) sur SN et MD
ISS Deluxe (Konami) sur SN
Super Mario Wolrd 2, Yoshi's Island (Nintendo) sur SN
Elu : Super Mario World 2, Yoshi's Island édité par Nintendo

Meilleur logiciel sur console 32 bits :

Les logiciels nominés :
Daytona USA (Sega) sur Saturn
Destruction Derby (Sony I.E. Psygnosis) sur PlayStation
Tekken (Namco) sur PlayStation
Elu : Tekken édité par Namco

Meilleur jeu sur PC CD-ROM :

Les logiciels nominés :
Command and Conquer (Virgin I.E.)
Fade to Black (Delphine Software)
Full Throttle (Lucas Arts)
Elu : Fade to Black édité par Delphine Software

Meilleur logiciel de simulation :

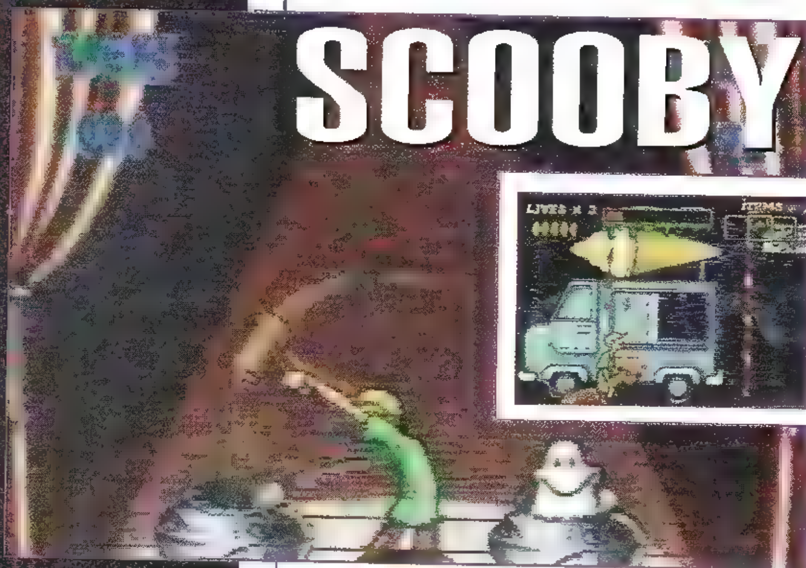
Les logiciels nominés :
Flight Simulator 5.1 (Microsoft)
Need For Speed (Electronic Arts)
TFX Euro Fighter 2000 (Ocean)
Elu : Flight Simulator 5.1 édité par Microsoft

mettait la gomme sur International Superstar Soccer Deluxe (concours avec Bernard Lama en personne !) et Rayman leur mascotte, Electronic Arts et son fameux FIFA Soccer'96 sur PlayStation, MD et SN (avec la présence du célèbre Lorenzo venu animer des compétitions sur FIFA - remportée par le finaliste du Championnat de France, Koubbi Makram) Ocean et ses milliards de jeux Super Nintendo et PlayStation (Doom, Power Serve 3D etc.) sans oublier nos amis les poggeurs qui avaient fait cette année une rentrée remarquée parmi le public, avec des concours non-stop à l'intérieur d'un ring de boxe ! On en oublie certainement beaucoup d'autres, mais bon, on n'a pas la place, y a pas marqué "catalogue La Redoute" ici...

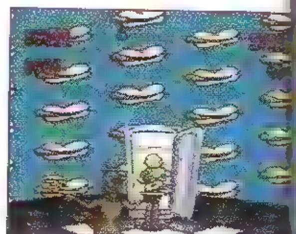
Atchao bonsoir !

Voilà, c'était tout pour cette édition, je ne vous dirai pas que Greg faisait pitié en jouant les Bob Denard au milieu de l'allée, micro à la main et lunette de soleil sur le nez, qu'une fois de plus des consoles ont été volées, que vous avez (apparemment) adoré PlayStation Magazine (pour la peine, on fera un deuxième numéro !), que j'ai dormi environ une heure, dix minutes sur les cinq jours, que des tas de boutiques vendaient des tas de choses super-intéressantes (vous avez fait des affaires ?), que les hôtesses étaient encore plus belles que l'année dernière et que chez Consoles +, ils sont toujours aussi sympa (spéciale dédicace à Marc Meunier, yo zy av keum !). C'est déjà pas mal, non ?! Alors, see you next year si tout va bien ! Atchao bonsoir...

NEWS NEWS NEWS NEWS



SCOOBY DOO



AH OUI, SAMMY! Les héros complètement loufoques de notre jeunesse, que nous avons connus à travers les dessins animés signés Hanna Barbera, sont enfin mis en image par Acclaim. Dans ce nouveau titre de la firme américaine, il faudra diriger Sammy et Scooby et les aider à résoudre des tas d'énigmes complètement loufoques, comme vous pouvez vous en douter. Inutile de préciser que vous aurez droit à toutes les mimiques qui ont fait leur succès, certaines étant plutôt spéciales ! Voilà, vous savez à quoi vous en tenir désormais, la suite prochainement...

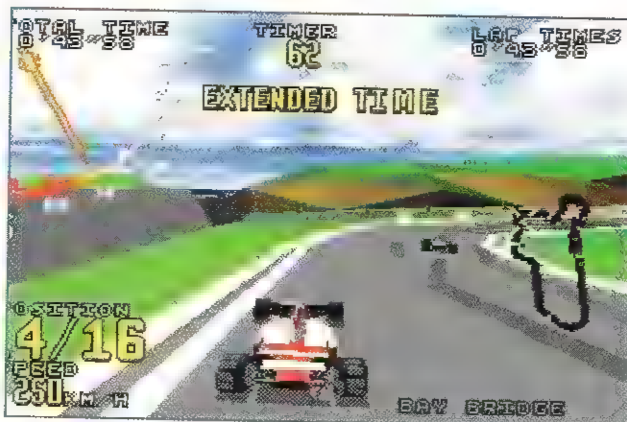
MACHINE : SUPER NINTENDO / MEGADRIVRE
EDITEJR : ACCLA M



VIRTUA RACING

VIRTUA, UN AN APRES... Eh bien, il était temps ! Cela fait plus d'un an que l'on attend la version Saturn de ce titre fort que fut Virtua Racing... en Arcade. Bien que les graphismes soient identiques et que l'on retrouve pas mal d'ajouts, comme le jeu à deux sur un écran splitté ou encore de nouveaux véhicules comme le karting ou autre voitures de série, l'animation reste très moyenne. Pas de mapping non plus, rien que des polygones tout nus. C'est triste. À l'époque de Sega Rally, ça fait un peu faiblard tout de même. Seuls les nostalgiques et/ou les accrocs/collectionneurs vont se jeter dessus. Les autres se morfaleront la tronche avec le meilleur jeu du monde : Sega Rally Championship sur Saturn ! En tout cas, le jeu existe et Joypad l'a vu.

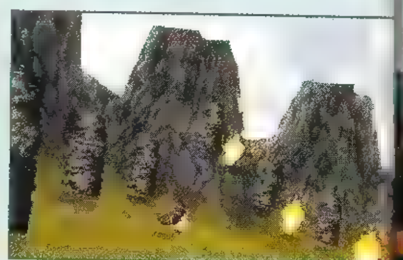
MACHINE : SATURN
EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE



TELEX...TELEX...

La 3DO Company vient d'annoncer qu'elle était d'accord sur le fait de céder sa licence à Matsuchita Electric, pour un montant de 100 millions de dollars. Le géant japonais de l'électronique pourrait ainsi développer de façon exclusive la future technologie M2 (jeux vidéo, vidéo disque digital, etc.) basée sur un processeur 64 bits. Son lancement est d'ailleurs annoncé pour la deuxième moitié 1996.

TELEX...TELEX...



MAGIC CARPET

MAGIC BULLFROG !
Eh oui, ça y est, vous l'attendiez peut-être depuis très longtemps, mais cette fois c'est bien réel, vous allez enfin pouvoir y jouer, à ce fameux simulateur de tapis volant. Pour se faire pardonner de leur longue attente, les programmeurs ont même allongé la sauce de 25 niveaux supplémentaires par rapport aux 50 initiaux de la version PC. Ce qui nous donne pas moins de 75 niveaux en tout et pour tout ! Je rappelle que le but du jeu est, comme dans une sorte de Populous en 3D, de rallier des troupes vous appartenant à l'aide de sorts de plus en plus puissants, tout ça à partir d'un tapis volant. Balaise, le mec ! Les combats contre vos ennemis sont terribles, voire terrifiants, à base de sorts gigantesques, de déformations de terrain en temps réel (terraform ng) et de bien d'autres choses encore que vous découvrirez très bientôt. La sortie sur Saturn et PlayStation est prévue le 31 mars 1996.

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : BUL_FROG

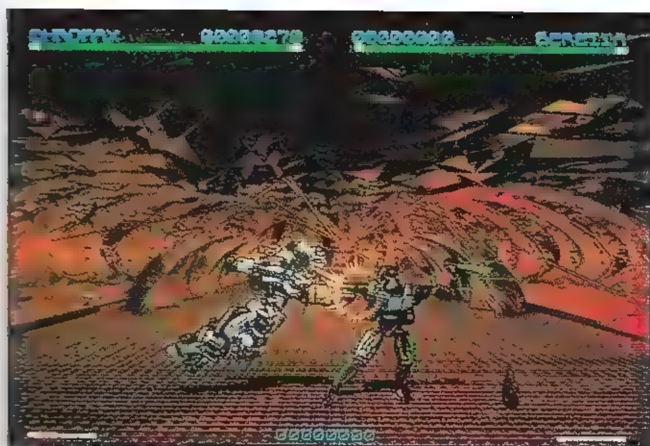
RISE OF THE ROBOT 2, THE RESURRECTION

METAL HURLANT II... Après le gigantesque tapage publicitaire fait autour de Rise premier du nom, et qui apparemment n'a pas servi à grand-chose, les programmeurs se sont pris la tête durant dix-huit longs mois pour nous pondre une suite dans laquelle on retrouve tôle froissée et modélisations 3D de toute beauté. Dix-huit, c'est aussi le nombre de robots que l'on trouvera dans ce jeu, sans compter dix autres personnages cachés quelque part dans les sillons du CD-Rom. Si les combats entre géants de métal vous font vibrer, alors vous n'aurez plus qu'à attendre patiemment sa sortie sur la 32 bits de Sony qui est prévue vers la mi-1996. En attendant, matez les quelques photos que voici...

MACHINE : PLAYSTATION / SATURN
ÉDITEUR : RAGE SOFTWARE







DIRT TRAX FX

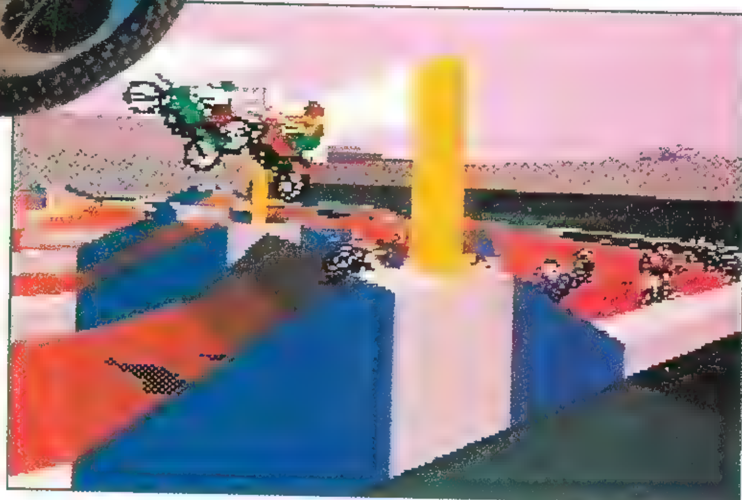


REVOILA LE FX ! Après une dernière apparition dans le jeu Dirt Racer FX, la puce accélératrice 3D de Nintendo fait de nouveau parler d'elle. Cette fois, c'est Acclaim, par le biais de ce nouveau jeu de motocross, qui l'utilise pour la gestion des graphismes et de l'animation de son nouveau produit. Ce jeu de moto, prévu pour le mois de janvier-février permet à un ou deux joueurs de disputer des compétitions internationales de cross, avec écran splitté et tout le tralala. Ceux qui adorent les Jean-Michel Bayle et autres terreurs de la terre battue vont certainement trouver ce titre assez réaliste, même si l'animation reste en-deçà de ce que l'on pourrait s'imaginer. Mais c'est normal... Notez toutefois que la plupart des jeux FX en préparation (Commanche, Star Fox 2, FX Fighter...) ont tous disparu de la circulation et que ce titre là serait alors le seul à sortir.

MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : ACCLAIM

2ND: BLADE 1ST: T-REX 3RD: SLADE

RANK	PLAYER	TIME	PTS
1	T-REX	3:05.63	20
2	BLADE	3:05.82	15
3	SLADE	-1 LAPS	12
4	JIM	-1 LAPS	10
5	LISA	-2 LAPS	9
6	SEAN	-2 LAPS	8
7	ERIC	-3 LAPS	7



TELEX...TELEX...

Time Warner a réduit le pourcentage de parts qu'elle détenait au sein d'Atari Corp., passant ainsi de 24 % à 13,67 %. Est-ce un signe ?... D'autre part, certaines rumeurs affirment qu'Atari oublierait la Jaguar pour se consacrer à des développements PC. Info ou Intox ?

TELEX...TELEX...

KILLER

COMBAT 3D TEXTUREE, GOURAUD-SHADE, MAPPEE, TA MEME .... Quelque part à l'ouest des États-Unis, dans une ville minière perdue (Silverload), un seul homme, vous en l'occurrence, va devoir élucider des mystères pour le moins... mystérieux. Les rares personnes qui s'y sont aventurées (dans cette ville bizarre) ont en effet subitement disparu. Ou du moins, on ne les a plus revues. Ainsi, vous décidez de partir enquêter sur place pour comprendre le pourquoi du comment du "why" et du "how" ou encore du "por que" et du "como". Tranchant sensiblement avec ses autres produits, Milenium a donné dans l'aventure type "gothic horror", baignée dans des graphismes pour le moins spéciaux et originaux. À n'en pas douter, un grand jeu en perspective prévu pour avril 1996.

MACHINE : PLAYSTATION . EDITEUR : MILLENIUM



C'EST DÉCOURAGEANT : DÉJÀ DES NOUVEAUTÉS !



LA BOUTIQUE TOON

LA VIDÉO DBZ 99

Dragon Ball 31-42
Manga Jap. **39** F/vol

Dragon Ball 31-42
Manga Jap. **39** F/vol

Dragon Ball 1-19
Manga Fr. **37** F/vol

Moi P'tiesseu' N'Bou a, Ma'about ag re pr voit une annee 96 vers e le inive a pe r pr'es

DB 2 (Inédit!)
Vidéo VF **139** F

DB 3 (Non censuré!)
Vidéo VF **139** F

Dragon Ball Z 1-11
Vidéo VF **99** F

Dragon Ball Z 1-11
Vidéo VF **99** F

Dragon Ball Z 1-11
Vidéo VF **99** F

Dragon Ball 1-6
An Bool ... **189** F/vol

Dragon Ball Z
Anime-Com Jap. **69** F/vol

• Cartes Hero Collection 3 et 4 disponibles ! HC3 **19** F le sachet, **299** F la boîte de 20 sachets et le poster. HC4 **25** F et **399** F
• Calendrier CD (12 planches interchangeables dans un boîtier CD) **99** F
• Trois coffrets de figurines disponibles **75** F
• Figurine Geante Gokû 40cm **169** F

DBZ Spécial 10ème anniversaire
Calendrier Jap. 36x53cm **239** F

Euh, je peux pas ser un bonjour a ma famille, la? Bonne année 96 papa, maman

... TOON se devait de participer ... sion TV sur les mangas ... ec Mangazone, émission ... M6

MANGA ZONE

3615 TOON
... japanimation. Dialogue, agenda, bases de données ... par Pixtel, 1,29F/mn

Street Fighter II
Vidéo VF **149** F

Street Fighter II 1-4
Manga Fr. **47** F/vol

Fatal Fury 1-2
Vidéo VF **149** F/vol

Gon 1-2
Manga Fr **39** F/vol

Max et Cie Le Film
Vidéo VF **169** F

Saint Seiya 1-4
Vidéo VF **149** F/vol

Saint Seiya 1-4
Anime C. Jap. **69** F/vol

Calendrier Porco Rosso / Studio Ghibli
Calendrier Jap.42x30cm **199** F

Porco Rosso 1-4
Anime-C.Fr. **57** F/vol

Ranma Le film 1
Vidéo VF **149** F

Sailor Moon TV 1-4
Vidéo VF **99** F/vol

Sailor Moon R Le Film
Vidéo VF **149** F

Sailor Moon 1-6
Manga Fr. **37** F/vol

Dr Slump 1-4
Manga Fr. **37** F/vol

SM Ca...
Jap. 41x73cm **169**

... 6
149 F/vol

Cobra 1-6
Vidéo VF **149** F/vol

Cobra 1-6
Vidéo VF **149** F/vol

Cobra 1-6
Vidéo VF **149** F/vol

Cobra Le Film
Vidéo VF **149** F

Black Jack 1
Vidéo STF **139** F

Watt Poe
Vidéo STF **139** F

Armitage III.1
Vidéo VF **119** F

Under Arrest 1
Vidéo STF **139** F

The Gu...
Vidéo ... **139**

FIFA 96 SOCCER

NBA LIVE 96

LODOSS, IRIA : C'EST FINI ! (SNIF !)

Le dernier volume de Lodoss vient de sortir ! Lodoss 1 **149** F. Lodoss 2-6 **139** F/vol. La série des six vidéos coûte **649** F. Iria 3 vient aussi de sortir (**139** F/vol, **349** F les 3).

Lodoss 6
Vidéo STF **139** F

Iria 3
Vidéo STF **139** F

Urotsukidôji III.1
Vidéo VF **149** F

RG Veda
Vidéo VF **139** F

Patalbo...
Vidéo VF **149**

... ? C'EST VRAI ? DES JEUX ...ÉOS À LA BOUTIQUE ?

... vrai. Mais pas n'importe lesquels : par... ...e Fifa Soccer, voulez-vous ? ...s ni moins que d'une incroyable simula... dont les joueurs sont dessinés et ani... ...utile de s'attarder sur les coups inédits, ... à tomber, c'est complètement fout.

...ER 96 **Playstation/Megadrive**	**349** F
...R 96 **Saturn** (courant 1/96)	**349** F
...R 96 **Super Nintendo**	**379** F

...NBA Live ? Mais très volontiers ! En bref, ... impression de vivre un match de la ... nouvelle version ajoutte plus de 40 ...oues. Un jeu que vous ne mettrez pas de ... de basket) (Oui, facile, je sais).

... **Mégadrive**	**349** F
... **Super Nintendo**	**379** F
...E 96 **Playstation/Saturn** (2/96)	**349** F

INFORMATIONS UTILES

• **Découpez**, photocopiez ou recopiez sur papier libre le bon de commande ci-contre et postez le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition.
• **Jour J !** Vos commandes Colissimo et Chronopost sont expédiées le jour même où nous les recevons.
• Si votre commande ne peut être traitée, nous vous prévenons par **courrier**.
• Notre catalogue couleur (32 pages) est **gratuit**, il suffit de nous le demander.
• Grâce aux **Points Toon** que vous gagnez avec chaque commande (explications dans le catalogue), vous aurez droit à des **articles gratuits** !



Renseignements, commande, livraison, service après vente :
(16.1) 49.76.19.63
Lu→Ve : **10h-19h** Sa : **10h-18h**
3614 TOON 24/24h 0,37F/mn

BON DE COMMANDE

À retourner à (sans affranchir) **La Boutique Toon / Libre réponse ... 94109 SAINT-MAUR Cedex**

	ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1	**CADEAU** Un calendrier japanimation 96 édité par La Boutique Toon. 12 pages couleur. Pour toute commande avant le 31/1/96 !	Gratuit
2		
3		
4		
5	**CADEAU** 6 TOON'S Originaux dessinés spécialement pour vous ! Pour toute commande de plus de 250F avant le 31/1/96.	Gratuit
6		
7		
	Nouveau catalogue 32 pages couleur, sans obligation d'achat.	Gratuit

(QUEL QUE SOIT LE NB. D'ARTIC...)
FRANCE MÉTROPOLITAINE
Envoi normal ...
Envoi Colissimo ...
Envoi Colissimo ...
CHRONOPOST ...
EUROPE ...
DOM/TOM : Sur de...
Contre-remboursement ...
TOTAL À PAYER
❏ Chèque (à l'ordre ...
❏ Mandat (ordre ...
❏ Contre Rembou...
❏ Eurochèque (ordre ...
❏ CB, Visa, Euroc...
N° ...
Expire à fin ...

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE P. :
VILLE :
JP0196

Date de naissance :

GUIGNOLS : "Personnage populaire, symbolisant une impertinence railleuse et rebelle à toute autorité. Pantin sans fil venu d'Italie et introduit en France par Laurent Mourguet qui l'installa à Lyon en 1795 dans un petit théâtre." La définition du Robert s'applique-t-elle aux désormais célèbres Guignols de Canal + ? C'est en incarnant l'un d'eux sur CD-Rom, monsieur Toutlemonde et Guignol anonyme, que vous en jugerez...

Benji



LES GUIGNOLS DE L'INFO

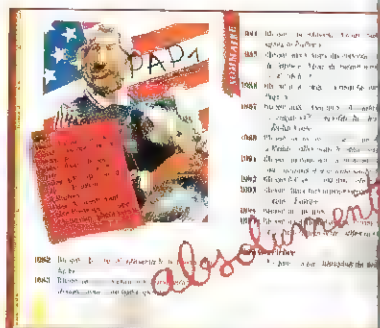






Dans la peau d'un guignol...

Beuarr, lecteurs de Joypad ! Vous vous demandez peut-être ce qui nous motive aujourd'hui ? Eh oui, cette fois, il n'est pas question d'une cartouche de jeu sur Super Nintendo, encore moins d'un CD de surface noire pour la PlayStation. "Les Guignols de l'Info... Le Jeu" appartient au monde magique et néanmoins - très souvent - complexe du multimédia sur micro-ordinateur. Rien à voir avec l'univers des consoles de jeu ! Sur Mac ou sur PC, le but du jeu consiste à ramener des reportages clé en main à la rédaction de PPD située au siège de la World Company. Un concept original qui justifie amplement ces deux pages. Alors que d'aucuns auraient pu supposer disposer de 650 mégaoctets (mémoire de stockage d'un CD-Rom) de séquences vidéo agrémentées de voix off reprises de sketches archi-connus, il en est tout autrement. Pour notre plus grande surprise, et bien que Sylvestre déclare "Fais gaffe, ici, c'est pas un jeu, faut bosser !",







Le jeu d'échec du Gigamat. Vous jouez avec le pion doré, et de vos scores de crédibilité popularité dépend votre situation. Détrônerez-vous PPD ?



Ce disque optique bénéficie d'une interactivité ludique exceptionnelle. Jugez plutôt ! Gnafon, c'est vous, caméra au poing. Dans la rue, le feu passe au vert et vous traversez sur les clous... en prenant soin de ne pas en planter un seul dans la semelle de vos chaussures. Un gratte-ciel s'élève entre deux maisons basses : le siège de la World Company au Pays des Fromages qui Puent. Surveillé de près par les caméras, vous franchissez le pallier d'un pas décidé. Les mots du boss de WCI (World Comp. Info) surgissent dans votre esprit tel le couteau dans une plaie béante - Ah que quoi ça ? - : "Bienvenue à WCI. Nous, on aime bien les tites stagiaires fromages qui puent qui se défoncent pour rapporter des news qui font du Gigamat. Si tu veux faire ton trou, va falloir réaliser un max de reportages. Alors attention, si tu t'endors ou si tu perds trop de points au Gigamat, tu seras viré ! Ici, c'est pas le service public !" Dans l'ascenseur, vous pressez le bouton du sous-sol. Les portes s'ouvrent, l'aventure commence. En tant que journaliste en latex, dans le genre mec qui n'en veut, votre objectif est de devenir le nouveau PPD, l'homme le mieux placé au sein de la rédaction, qui jouit d'une popularité et d'une crédibilité sans faille. Avant d'atteindre un tel niveau de compétence, vous devez réussir différentes épreuves. Aiguillé par messieurs Elkabbach, sous-directeur de l'Audience maximum, et Cavada, sous-directeur de l'Éducation maximum, vous décidez du futur sujet filmé du JT, une personnalité du showbiz ou du monde politique. Si le choix est restreint au début, il se fait vite plus large après quelques succès. Attention aux concurrents ! Ils rôdent partout et ont pour nom Bravo, Drucker, Dechavanne ou encore Jacques Martin. Comment augmenter votre capital de points de crédibilité et de popularité ?



Voici une des cinquante feuilles de mission [illegible] tout au long du jeu. L'objectif de celle de Bernard Tapie (qui peut être différent au cours de l'aventure) : trouver une cassette vidéo vantant les mérites de la combine vestimentaire de Nanard.

En acceptant et réussissant une mission : de la découverte de la campagne électorale de Michel Rocard à la toute dernière tactique de Guy Roux en passant par la photo inédite de Patrick Bruel sur la plage. La vue subjective vous mène dans divers endroits, des images fixes graphiquement très abouties sur lesquelles vous cliquez et écoutez ou leurrez d'autres images si l'occasion se présente. La mini-caméra située en bas à droite de l'écran vous sert à enregistrer... ce que vous jugez utile, intéressant, voire sensationnel. Allez, plus que cinquante missions à remplir, et vous serez le roi du Gigamat, le kalife à la place du kalife PPD ! Canal + Multimédia frappe très fort pour ce premier produit placé sous le signe de la qualité. Une conception qui aura coûté la bagatelle de cinq millions de francs ! La version Macintosh actuellement disponible s'accompagne d'un guide illustré appelé le Kicéki comprenant les fiches signalétiques bourrées d'un humour corrosif de chaque personnage. Il n'y a rien à redire, si ce n'est que "C'est du - grand - guignol !"


[illegible] pister ! A vous de choisir.




Dans la loge de Nanard, vous devez trouver un élément pour votre reportage, [illegible] la caméra, enregistrez, et c'est parti : direction le studio !



"LES GUIGNOLS DE L'INFO : LE JEU"
CD-Rom version Macintosh, 8 Mo de Ram disponibles conseillés, lecteur CD-Rom double vitesse. Prix public : 349 F TTC.





QUELQUES MORCEAUX CHOISIS

Phrase célèbre de Bernard-Henry Lévy : "Passe-moi le sel, mon chou !"

Ils ont dit de Christine Bravo : "Tu veux que je t'en colle une ?" (Thierry Ardisson).

Sport préféré de Patrick Bruel : le tennis (dans les tribunes de Roland-Garros).

Amitiés d'Éric Cantona : les pinsons, les mésanges, les martins-pêcheurs et certains Anglais.

Prénoms de m'sieur Chirac : Jacques (en France) et Fuck Off (dans le reste du monde).

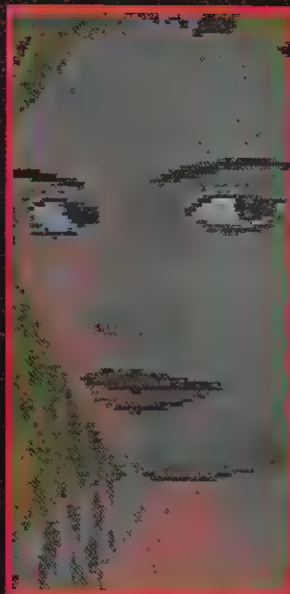
Études de Jean-Pierre Papin : BEP de football, option "Pralines et cacahuètes !"

Michel Rocard déteste François Mitterrand, François Mitterrand, François Mitterrand.

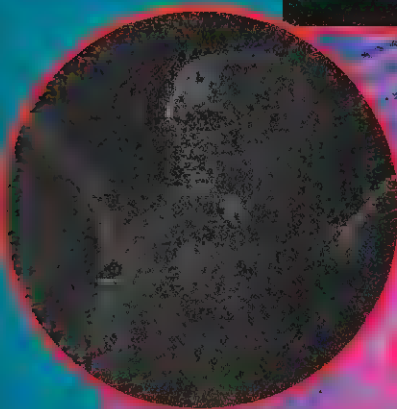
L'AVENIR DE CANAL+ MULTIMÉDIA

[illegible]

















Converti D'abord sur 3DO (vous vous rappelez de cette machine, j'espère ?), D's Dinning Table, rebaptisé "D" pour Des raisons plus que mystérieuses, Débarque sur Saturn De manière pour le moins Diabolique... Dans la peau D'une jeune fille nommée Laura, vous Devrez enquêter sur un massacre qui, semble-t-il, aurait été perpétré par votre propre père Richter Harris, Directeur du Los Angeles National Hospital, où a eu lieu le drame. La police, Dans sa bonne analyse Des choses De la vie, Décide alors De vous envoyer sur place, pensant à juste titre que vous êtes la seule personne capable d'élucider le mystère qui semble s'épaissir au fil des minutes. À peine avez-vous pénétré le lieu pour vous rendre compte De ce qui s'est réellement passé, qu'une voix, celle De votre père, vous met en garde : "Laura, n'approche pas, retourne dans ton monde, tu es en danger, tu as oublié le lait sur le feu !...". De quoi vous glacer le sang !

Flashback et peur panique

Il faut Dire que vous veniez D'être transporté dans une autre Dimension, à l'intérieur D'un château, quelques instants auparavant. Faut-il y voir un lien De cause à effet ? Ça, ce sera à vous De le découvrir. C'est D'ailleurs là que commencera véritablement votre quête. À l'aide De votre seul courage et D'un brin De folie caractéristique Des grands aventuriers, vous allez certainement connaître la peur De votre vie, l'expérience ultime De l'aventure aux frontières Du réel







... COMME DÉMONIAQUE

(Tiens, ça me rappelle quelque chose...). Désormais, il ne tient qu'à vous de trouver enfin le fil qui vous mènera droit à la réponse, et peut-être bien à votre père... Errant dans les très nombreux couloirs De ce gigantesque lieu, vous n'aurez De cesse De rechercher Des indices qui vous permettront D'avancer Dans le jeu. Un temps limité vous sera même imparti, histoire que vous ne traîniez pas trop en cours de route. Ce qui limite encore plus vos actions, puisqu'il faudra finir le jeu (2 CD tout de même!) en un seul coup.

Mais D n'est pas seulement un thriller fantastique au goût particulièrement malsain, puisque viendront s'ajouter, pour parfaire le tableau déjà bien noir, Des tas D'énigmes plus ou moins Difficiles à résoudre : en fait, cela Dependra en grande partie De votre capacité D'analyse et de perception Des événements qui se Dérouleront Devant vous. J'veux Dire. Avant tout, pourtant, vous aurez peur. Très peur ! Peur Des bruits à gauche, Des autres qui ne sont pas très loin, De vous-même parfois, Dans le miroir juste en face De vous, là ! Attention !!! O.K., c'est bon, c'est terminé. Votre ombre est toujours là. La 3D précalculée utilisée ici fait merveille, et fait penser à la fois à The 7th Guest et à Myst. Les graphismes sont extrêmement soignés, avec énormément de teintes sombres. Les lieux ainsi que les flash-back et les salles secrètes sont également en grand nombre pour apporter une touche d'originalité. Malgré une animation assez lente Dans l'ensemble (elle se traîne, la Laura !), l'ambiance ainsi que les énigmes sont ici les atouts principaux de ce nouveau titre made in Acclaim ! À suivre... dans la pénombre...

TRAZOM







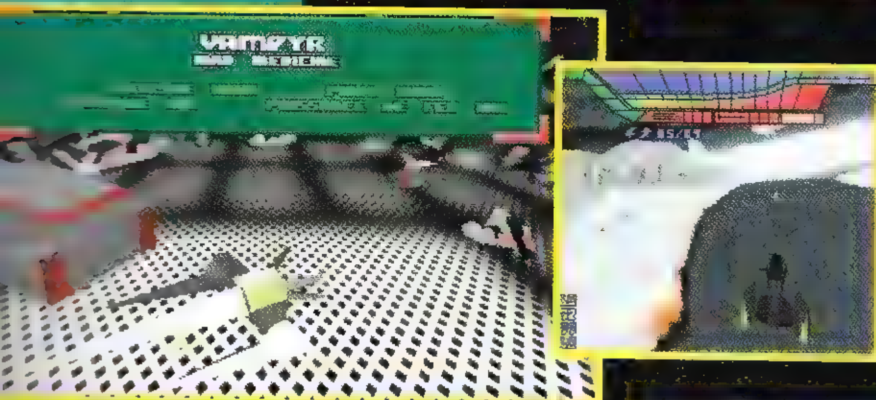
EDITEUR : ACCLAIM
SORTIE PREVUE : JANVIER

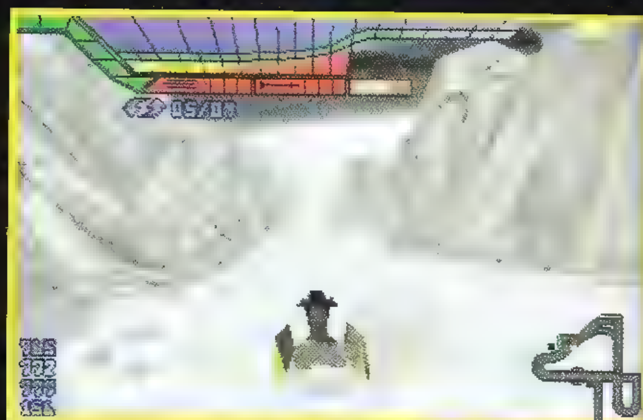
Pour des raisons indépendantes de notre volonté, nous n'avons pu avoir à temps la version PlayStation de ce jeu. Toutes les photos que vous voyez ici sont donc tirées de la Saturn.

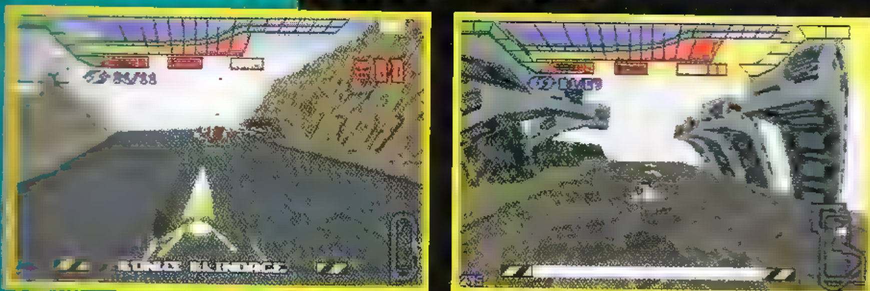
PREVIEW SATURN

CHAUD DEVANT!

HI-OCTANE











Issu d'un jeu original sur PC CD-Rom, Hi-Octane se voit enfin convertir sur Saturn. Une version PlayStation devrait sortir au même moment. Comme vous pouvez le voir sur ces images, Hi-Octane est un jeu de courses de vaisseaux où tout se passe dans un univers en 3D temps réel. Ça commence à devenir le lot quotidien sur ces bécanes 32 bits, me direz-vous. Et c'est vrai ! Le but, dans ce nouveau titre de Bullfrog, est évidemment d'arriver premier d'une des neuf courses proposées en mode championnat (trois de plus que la version PC) en empruntant, et c'est là que ça devient original, le chemin que l'on veut ! Alors, moi, je vous explique, je prends la première à gauche, puis tout de suite sur la droite, et enfin la troisième en remontant légèrement sur l'extrême gauche. Oui, c'est ça, comme ça. Tout à fait. Vous êtes très bon à ce que je vois. Bref. Passons. Oh, bien sûr, il y a bien une route principale (non, c'est vrai), mais le but étant d'arriver devant l'autre, tous les moyens seront bons pour l'atteindre. Ce but. Ce n'est pas tout, puisque vous disposerez d'un arsenal assez conséquent de missiles et de mitrailleuses en tout genre, qui vous permettront de vous débarrasser de vos ennemis. Au total six différents véhicules tous plus éclectiques les uns que les autres, des décors variés autour de trois thèmes principaux, quatre vues différentes de votre véhicule et un mode "deux joueurs" avec un écran splitté. Par rapport à la version PC, des options supplémentaires ont été ajoutées comme par exemple le jeu où huit personnes successivement prennent les commandes de leur vaisseau et doivent réaliser le meilleur temps à chaque tour. Hi-Octane c'est avant tout et surtout de l'arcade pure, où il n'est nul besoin de réfléchir trop pour terminer une partie. Si ça vous tente, il y a même un "Clone Racing" où vous jouez contre votre double : au moins vous saurez si vous êtes plus fort que lui ou non... Voilà, il ne vous reste plus qu'à attendre le test, normalement le mois prochain...

TRAZOM

ÉDITEUR : BULLFROG
SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER 1996

UNE DE PLUS !

WORLD CUP GOLF







Après la simulation de golf made in Sega, les éditeurs tiers commencent à tenter une percée sur le marché des golfs. Sur 16 bits, on en a bu jusqu'à plus soif, sur 32 bits, on va en boire jusqu'à l'indigestion. Les simulations de golf ne manquent donc pas et rares sont celles faisant l'unanimité. Malheureusement, les défauts de World Cup Golf risquent de mettre tout le monde d'accord si le jeu définitif ressemble à la préversion. Les graphismes ont été conçus en image de synthèse sur Silicon Graphics mais on se demande bien à quoi peuvent servir de telles images si elles restent fixes, ce qui est le cas. Votre golfeur tape et la balle s'éloigne en silence, puis c'est un écran noir et le nouvel écran vous place à l'endroit où la balle a chu, super ! Par contre, il y a plein d'options intéressantes pour enrober le tout, merci US Gold !

OLIVIER.



EDITEUR : US GOLD
SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER 1996

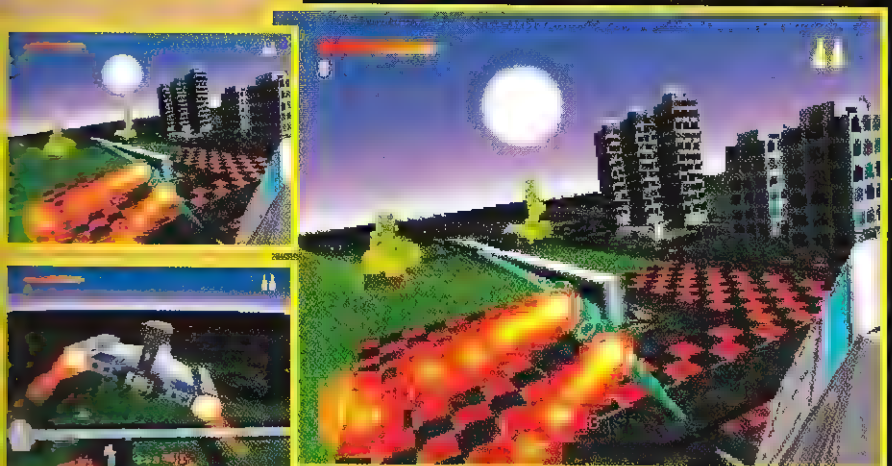
L'ÉTOILE DES AIRS

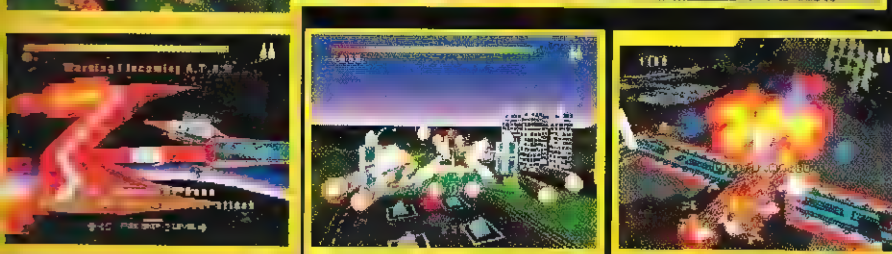
STAR FIGHTER











Issu de la version 3DO, Star Fighter est un pur jeu d'arcade teinté d'un brin de simulation, qui se passe dans un univers complet en trois dimensions. L'action se déroule en 3037, lorsque la FedNet, une corporation géante, tire le signal d'alarme : "Il faut absolument trouver une personne capable de piloter le Star Fighter, dernier bijou de notre technologie. Les ennemis de la corporation sont d'ores et déjà en train de piller toutes nos colonies, et cela va empirer de jour en jour." Voilà en gros le scénario du jeu. À bord de votre bolide des airs, vous allez donc, aidé de différents copilotes (sept en tout), traverser des régions hostiles (60 missions !) qui vous mèneront sur différentes planètes du système solaire. Votre grade augmentera en conséquence, du Cadet au Commander, en passant par le Caporal et le Capitaine. Votre but est évidemment de tout détruire, aussi bien au sol que dans les airs, et de récolter par la même occasion tout le cristal qui servira à recharger vos batteries. Une fois que vous aurez atteint un certain nombre de cibles défini par avance, vous pourrez enfin passer à la mission suivante. Avec quatre caméras différentes (externes ou internes), vous verrez enfin ce que la phrase «sensation de planer» signifie. D'ailleurs, vous pourrez aller où bon vous semble : il n'y a pas de limites, dans ce jeu ! Techniquement, on peut dire que c'est très fort, puisque le moteur 3D gère totalement les modifications du terrain lorsque vous tirez un missile dessus (le Terraforming) : impressionnant ! Mais ce n'est pas tout, puisqu'on y trouve également des effets de transparence, de zoom, etc. Bref, la PlayStation s'en tire très facilement. Qui en aurait douté ? Prévu à l'origine pour le Acorn Archimedes, puis ayant atterri sur 3DO, voici donc très prochainement la version 32 bits Sony à laquelle vous allez certainement adhérer !

DEREK DE LA FUENTE

EDITEUR : KRISALIS
SORTIE PRÉVUE : AVRIL/MAI 1996

PREVIEW PLAYSTATION

AH QUE JOHNNY !

Johnny bazookatone



Oh, comme ils sont malheureux les gens du pays des Toons ! Oh, les pauvres gens ! Le gentil Johnny Bazookatone, qui rendait tout le monde joyeux avec sa musique s'est fait voler sa guitare. Horreur, malheur ! Alors que la France est à feu et à sang, que les gens se marchent dessus pour pouvoir aller travailler et que des enfants se tirent dessus dans les rues du Bronx aux États-unis, sachez qu'il y a, dans un monde parallèle, des petites personnes qui ne pensent qu'à la guitare de Johnny. Finalement, tout est relatif. Si la guitare de Johnny a disparu, c'est tout simplement parce qu'un sympathique malfrat l'a dérobée. Pourquoi sympathique ? Parce que quand vous entendrez la musique du jeu, vous trouverez vous aussi ce voleur d'instruments fort sympathique. Accompagné par des airs de groove ultra-clichés, notre ami Johnny le sprite 3D précalculé va évoluer dans un monde identique. Une sorte de Donkey Kong Country, quoi, où tout le monde est lisse. Dans ce jeu, vous incarnez le brave Johnny, qui, avec sa guitare-bazooka (j'aurais plutôt dit mitraillette, mais bon...) va se balader dans une tonne de niveaux divers et variés avant de combattre le méchant El Diablo et ses anges de l'enfer. C'est vrai, au niveau du vécu scénaristique, on a déjà fait beaucoup mieux. Mais que voulez-vous, lorsque l'on a dans l'idée de faire un jeu de plates-formes, il y a des petits éléments qui passent à la trappe. Ici, c'est le scénario, dont l'indigence est excusée par la longueur du jeu. Johnny se baladera en effet dans des égouts, des cimetières, des carrières, des granges et autres lieux recélant de méchants Toons. Johnny pourra donc tirer sur ses ennemis, mais aussi effectuer une sorte de "rock'n'roll pirouette" qui le fera tourner très vite sur lui-même, et lui permettra d'occire de nombreux ennemis, mais aussi de traverser certains fossés. Ajoutons à cela les champignons sauteurs, les plantes carnivores et les petits lutins verts, et vous aurez une petite idée de ce jeu qui fleure bon le Rayman, mais en plus sombre, en fait...

GREG

ÉDITEUR : [illegible]
SORTIE PRÉVUE : [illegible]

EN DIRECT LIVE !

FI LIVE INFORMATION

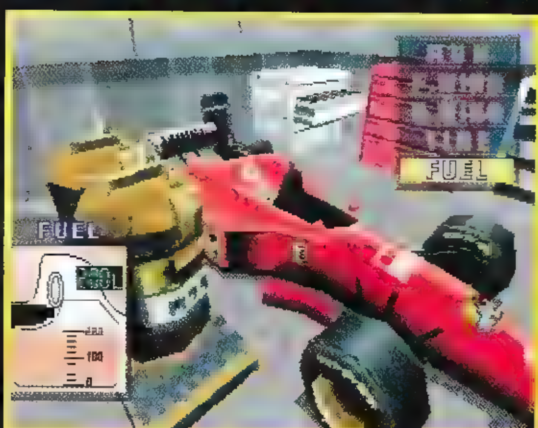


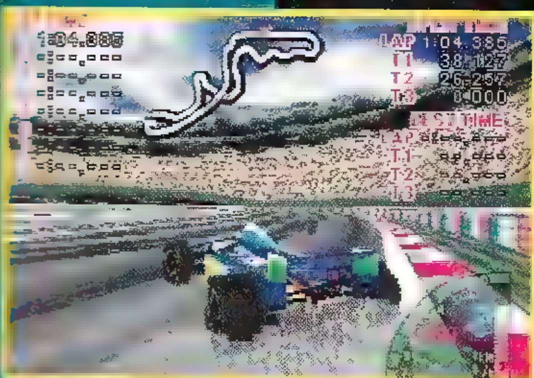






















Bien que la saison soit terminée depuis déjà quelques semaines, la Formule I n'en continue pas moins de fasciner les éditeurs qui n'ont de cesse de nous apporter le dernier produit dans le domaine. Après le meilleur jeu automobile de tous les temps, (Sega Rally Championship pour ne pas le nommer), Sega récidive avec FI Live Information, un jeu d'Arcade pur dans lequel vous retrouverez les principaux protagonistes de la saison passée, que vous pourrez incarner vous-même personnellement dans ce CD-Rom : Schumacher évidemment, mais aussi Damon Hill, Hakkinen, Alesi... et Katayama. Ben, oui, n'oublions pas que c'est un jeu japonais avant tout, alors ils ont un peu le droit d'y mettre qui ils veulent. Toujours est-il que vous avez le choix entre 6 circuits dont 3 originaux et 3 du championnat du monde de FI (Japon, Allemagne et Monaco). Vous avez le choix entre deux vues, une intérieure et une externe de 3/4 haut, celui de choisir le type de pneus avec lesquels vous allez démarrer, la quantité d'essence à mettre au même moment etc. Seul le bruit du moteur est véritablement fidèle à la réalité dans FI Live Information. Pour le reste, c'est très arcade à tous les niveaux : maniabilité, collisions, dépassements etc. Les voitures sont modélisées de très belles façon (les fans apprécieront) et les commentaires ainsi qu'un écran de télévision sont également de la partie lors des Grands Prix. C'est souvent hilarant! D'ailleurs, pour parvenir à en gagner un (de GP), il faudra partir du fin fond de la grille, soit en 24ème position et remonter tout le monde au gré des dépassements et des arrêts au stand, en sachant que vous n'aurez que 8 tours pour accomplir l'exploit ! On attend le test maintenant...

TRAZOM

EDITEUR : SEGA
SORTIE PREVUE : FEVRIER 1996





PREVIEW PLAYSTATION

RÉALISME AVANT TOUT !

ACTUA SOCCER

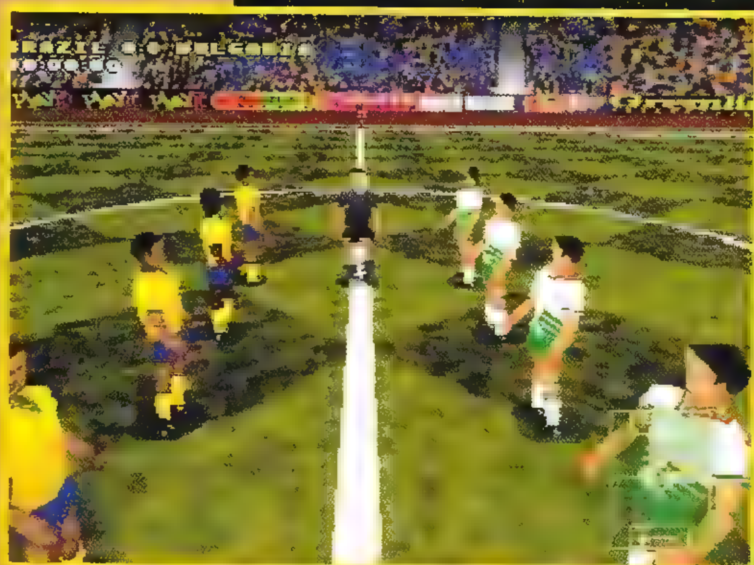












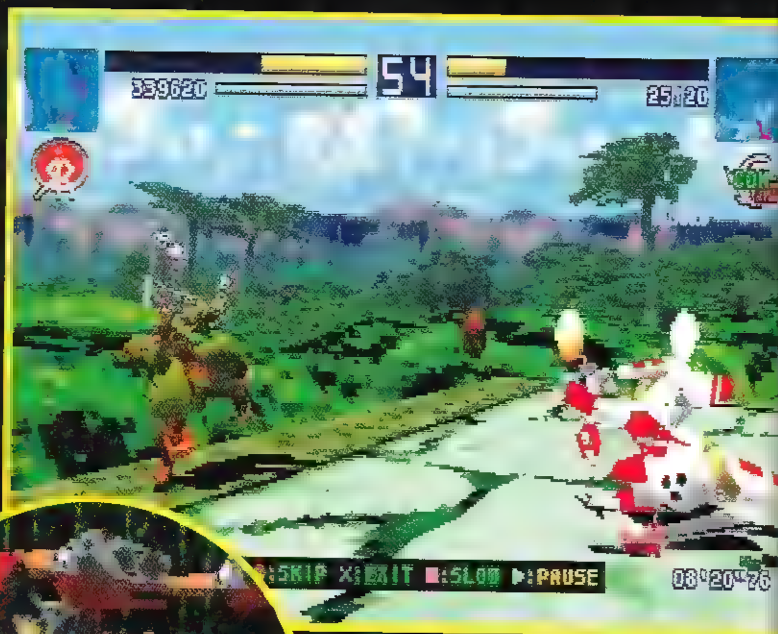
En matière de football, il y a surtout eu jusqu'à maintenant sur nos consoles 16 bits, des "sprites" pour représenter les joueurs qui évoluaient sur le terrain. Depuis maintenant quelques temps, les techniques de programmation ainsi que les outils de développement ont évolué et les footballeurs virtuels se sont mués en de superbes modélisations mappées qui ressemblent enfin aux acteurs de ce sport. D'où le titre peut-être... En effet, dans Actua Soccer, le réalisme a même été poussé jusqu'à filmer sous tous les angles et dans toutes les positions (ayant un rapport avec le foot, attention!), des vraies personnes, afin d'avoir un rendu plus spectaculaire et surtout plus proche de la réalité dans le jeu. Seb l'Américain vous l'avait d'ailleurs déjà expliqué dans un dossier sur Fifa'96. Ne vous étonnez donc pas de voir tous les coups du football maîtrisés à la perfection par tous les joueurs : passes au millimètre, retournés, reprises de volée, têtes plongeantes etc. On peut quasiment tout faire pour peu que l'on sache diriger les nombreux protagonistes en short. Durant les matches, outre le traditionnel "replay" et les dizaines d'options supplémentaires, il sera possible à tout moment de changer d'angle de vue à l'aide de caméras virtuelles perchées un peu partout autour du stade. Au niveau du jeu proprement dit, vous aurez, au pied des joueurs, des symboles cabalistiques représentés par une étoile, un triangle ou un rond, ayant chacun une signification précise. L'un vous indiquera que vous pourrez faire une passe à la bonne personne, l'autre vous signifiera que vous pourrez tirer au but etc. Au moins c'est clair. Par rapport à la version PC, puisqu'on aime bien les comparaisons, il semble que ce soit d'ores et déjà plus complet graphiquement parlant. Des compétitions (ligues et autres) n'ont pas été oubliées non plus, rassurez-vous. Actua Soccer s'annonce comme un excellent titre sur PlayStation. Y'avait longtemps.

TRAZOM

ZERO EST ARRIVÉ !

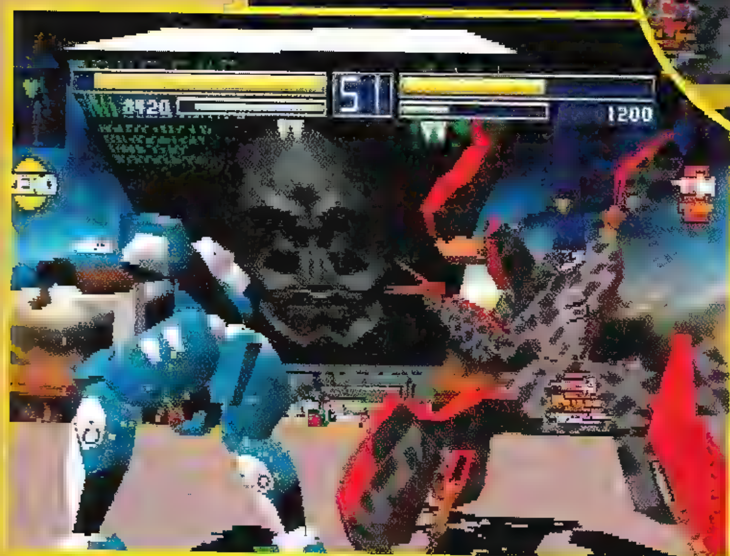
ZERO DIVIDE

R[illegible] té dans notre cahier import, Zero Divide [illegible] z Océan pour le mois de février. Il vous [illegible] en attendant Tekken 2 ou avant de re-[illegible] PlayStation pour jouer à Virtua Fighter 2, [illegible] combat initialement développé par Zoom [illegible] e même principe que les jeux précités. [illegible] un jeu en 3D polygonale à la Tekken dans [illegible]quel les humains ont été remplacés par des robots (quoique [illegible] it déjà un robot mais à forme humaine). Les dix person-[illegible] ro Divide sont donc des droïdes à formes [illegible] : une chatte cybernétique, un scorpion sautillant, un GI en kaki (normal) et autres créatures complexes à base de métal. Le jeu se déroule à un seul joueur en mode "story" ou en [illegible] mode "versus" (l'autre pouvant être un hu-[illegible] pourquoi pas un robot). Le jeu s'annonce [illegible]iquement au point avec des graphismes superbes et une [illegible] fluide. Les décors sont fouillés. Des petits [illegible] comme l'utilisation d'armes à feu, la pos-[illegible] dans le vide quand on tombe, etc. Le [illegible] s Zero Divide, est la possibilité de [illegible] bats un par un et de les revision-[illegible] magnétoscope ultra-perfection-[illegible] e zoomer et de tourner autour [illegible] réel. Un jeu que l'on attend de [illegible] car il est bourré de secrets.















EDITEUR : OCÉAN
SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER 1996

PREVIEW SATURN

UN TETRIS ANIMALIER !

Baku Baku Animal







Tout le monde (ou presque) connaît désormais le principe du «Tetris», créé par le célèbre Russe Pagitnov, et qui consiste à créer des lignes avec des objets de toutes sortes qui tombent du ciel. Une fois qu'ils sont arrivés au sol, il faut alors les agencer de telle manière qu'ils s'éliminent purement et simplement. Comme ils arrivent de plus en plus vite, il est de plus en plus difficile de suivre le rythme... Sans entrer dans les détails (car «faire un Tetris» dans la version originelle, c'est avant tout démolir cinq lignes en même temps, ce qui rapporte plus de points), Baku Baku Animal reprend exactement ce même principe, mais avec cette fois-ci en vedette... des animaux et des aliments ! Eh oui, c'est peut-être simple au niveau concept, mais il fallait y penser. Dans le jeu (issu du système ST-V s.v.p. !), vous aurez donc cinq animaux : le lapin qui se nourrira de choucr..., pardon, de carottes, le chien qui rongera du miel, euh... des os, le panda qui se régalera de feuilles de canab..., hum, d'eucalyptus, le singe qui épluchera avec frénésie des livres, heu, non des bananes, et enfin la souris qui grignotera de ses petites dents acérées un éléphant entier... Je veux dire du fromage bien entendu... C'est les nerfs, faites pas attention ! À l'écran, vous verrez effectivement tout ce joyeux petit monde se pourlécher les babines à la vue de leurs aliments respectifs, et faire aussitôt une razzia sur la bouffe, ce qui vous laissera et un peu de répit et une place nette. Contre un autre humain ou versus l'ordinateur (admirez le style qui consiste à utiliser un terme anglais pour ne pas faire de répétition bête et méchante du même terme), l'erreur sera difficilement permise. Il faudra agir vite et bien, car le but n'est pas de tout éliminer bêtement ce qui est à l'écran. Pour venir à bout de l'adversaire, la tactique sera avant tout d'éliminer une grande quantité de nourriture en même temps, pour qu'aussitôt un nombre plus ou moins énorme (j'ai fait un 71 !) d'icônes d'animaux et de fruits lui tombent sur le coin de la tronche, lui bloquant ainsi sa belle partie entamée. Là, on se rapproche plus du «Dr Robotnik's mean bean machine». Les animations sont très drôles, et le nombre d'options assez conséquent. Une franche rigolade en perspective !

TRAZOM











ÉDITEUR : SEGA
SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER 1996

LE ZAPPING des TESTS

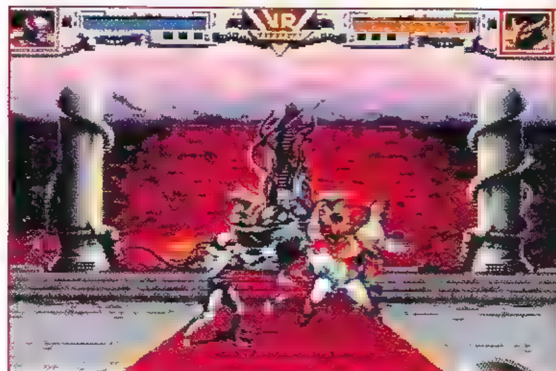
SEGA COMMENCE L'ANNÉE EN FORCE

Repus. Après les fêtes de fin d'année toujours chargées en émotions et en jeux vidéo, le début de l'an fait toujours pâle figure. Toutefois il faut, pour une fois, relativiser puisque la Saturn démarre en trombe. Jugez plutôt : Virtua Fighter 2, Virtua Cop, Sega Rally, Wing Arms... et encore d'autres. Autant dire que les possesseurs de Play Station vont se sentir délaissés. Attention toutefois, ce n'est que partie remise puisque dès février, Sony compte bien lancer quelques titres très forts dont le tant attendu Total NBA'96. Bref, on ne s'ennuiera pas. Cela d'autant plus que certains éditeurs comme Océan ou Virgin I.E. devraient alimenter le marché par quelques très bons titres dans les mois à venir. Alors que pour 96, l'Ultra 64 profile le bout de son museau, que la PlayStation et la Saturn devraient étendre leur "empire", les éditeurs prévoient quelques merveilles. Que choisir allez-vous nous dire ? Juste les jeux qui vous feront rêver. Ce mois-ci, Joypad a choisi Sega Rally... A vous de voir.

La rédaction qui pulvérise les records à Sega Rally (sauf Tonton Stéph dont les réflexes s'émoussent... c'est ça l'âge...)

VR TROOPERS

MACHINE : MEGADRIVE
EDITEUR : BANDAI



Connu comme l'un des plus gros amalgames réalisés entre une série japonaise et des bouts de scènes tournés aux États-Unis, Vr Troopers met en scène de jeunes et beaux Américains face à des troupes de méchants quelconques et fades. Vous êtes donc en présence d'un jeu de combat à la Street Fighter et compagnie, mais pour les tout petits. Trois coups de base, quelques ennemis peu redoutables, et aucun enchaînement possible et applicable, c'est assez ennuyant. C'est donc ce que l'on appelle un jeu pour les juniors. Après ce que l'on a vu sur la Megadrive, VR Troopers est comme qui dirait assez décevant. À réserver aux plus jeunes et uniquement à eux. Greg



80% 12 ans et moins

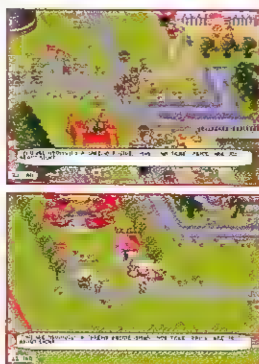
40% autres

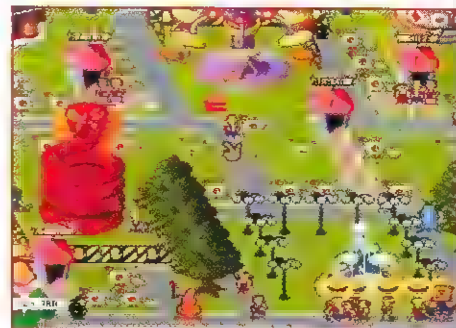
THEME PARK

85%

MACHINE : SATURN
EDITEUR : BULLFROG

Enfin des jeux qui sortent de l'ordinaire du maniaque des jeux d'arcade sur Saturn; vive la simulation ! Theme Park est déjà sorti sur de nombreux formats et se rapproche de jeux comme Sim City. En fait, il s'agit d'un simulateur de fête foraine. Vous achetez un terrain vierge au début du jeu, et votre but est de construire une foire du Trône géante en y installant manèges, restos et autres amusements qui attireront le plus de gens possible. Gérer le parc est ensuite votre job, exactement comme celui de maire dans Sim City. Le jeu est sans surprise et même plutôt décevant sur Saturn. Ce n'est pourtant pas la place qui manque sur le CD puisque aucune séquence vidéo n'a été incluse, comme ce fut le cas pour les versions Sim City avancées sur micro... Bref, le jeu est toujours aussi intéressant, et les amateurs de jeux de réflexion apprécieront le titre à sa juste valeur. Olivier







WORLD MASTER GOLF

MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : VIRGIN I.E.

82%

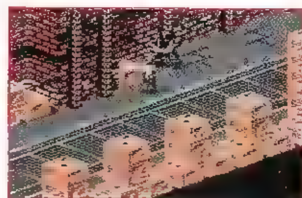


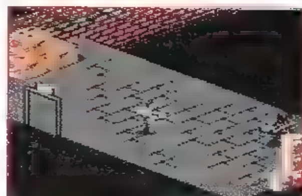
Sortir une simulation de golf 16 bits est vraiment gonflé par les temps qui courent, mais si celle-ci innove, je ne vois pas pourquoi Virgin se priverait de nous en faire bénéficier. J'ai testé avec grand intérêt cette simulation car je venais de m'énerver sur une simulation sur Saturn que vous pourrez trouver quelque part du côté des previews. Il est en effet très drôle de remarquer que sur Super Nintendo, une caméra suit la balle en 3D et le décor scrolle grâce au mode 7. Ce n'est pas très beau mais c'est réaliste et vraiment fluide. Sur Saturn, une 32 bits, pas de scrolling 3D, rien ! Vous aimez le golf et vous n'avez pas encore acheté de nouvelle console, tant mieux. La ludothèque de la Super Nintendo se voit une fois de plus pourvue en jeux de golf. Mais je le répète, cette simulation apporte une nouveauté assez rare puisque l'on voit les décors scroller en 3D. Pour le reste, les quatre parcours sont graphiquement potables et les options nombreuses. Un bon jeu qui ne mérite cependant pas la note maximale en ce début d'année, d'autres jeux sont quand même plus intéressants. Olivier

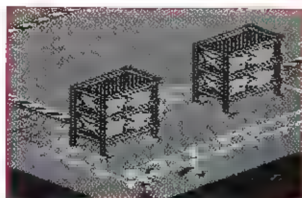
ARENA

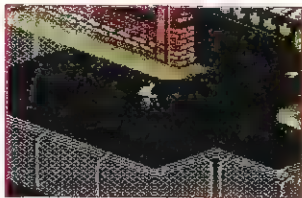
84%

MACHINE : GAME GEAR
EDITEUR : SEGA



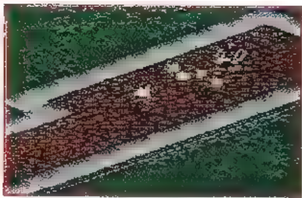




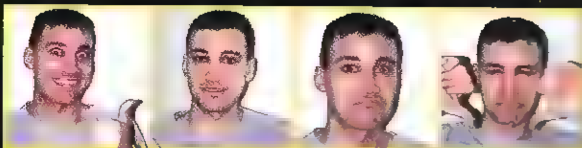


«Un jeu d'aventure incroyable en 3D isométrique. Prenez part au combat d'un seul homme qui tente de faire tomber un gouvernement corrompu. Avec 20 niveaux et plus de 100 salles dans chacun d'eux, seuls vos armes et votre bon sens pourront sauver votre pays de la destruction.» C'est exactement ce que l'on peut lire sur la couverture de la boîte qui renferme ce nouveau jeu destiné à la Game Gear. C'est d'ailleurs tellement bien résumé que j'hésite à vous dire que vous dirigez un héros des temps modernes (nous sommes tout de même en 2026) qui doit, dans un univers en 3D isométrique donc, récupérer une cassette vidéo dans laquelle on voit un dirigeant notable s'entretenir avec la mafia locale. De quoi le discréditer en effet... Dans divers niveaux tous différents les uns des autres, notre homme devra user de toute sa science de la discrétion pour retrouver différentes cartes magnétiques servant à ouvrir des portes qui le mèneraient vers la sortie. Cette forteresse est en effet bien gardée ! Arena est un jeu très maniable et très long (merci les mots de passe !) qui devrait plaire à bon nombre d'entre vous, surtout ceux qui recherchent, dans un jeu, de la durée de vie et de l'intérêt. À voir...

Trazom

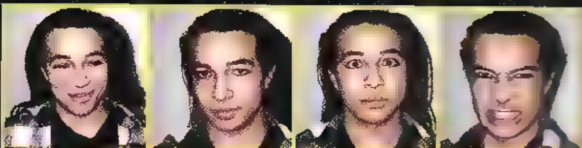


Le trombinoscope



GÉNIAL ! | WOUAH ! | BOF... | PITIÉ PAS ÇA !

Si ce nouveau dieu (après les "nouveaux riches") vous éructe au hasard d'une conversation "Je t'ai raconté la fois où j'ai vu Dieu ?...", ne vous inquiétez pas, tout va bien, tout est normal ! Nostradamus l'avait prédit : tout est dans les Astres, il suffit de savoir décrypter la Voûte Céleste... D'ailleurs, il explique la soudaine remontée de la Saturn (VF2 et Sega Rally sont ses jeux préférés) par le fait que le nœud lunaire et la rétrogadation de Saturne se soient effectués dans le carré trigonométrique de Io. Bon sang mais c'est bien sûr !



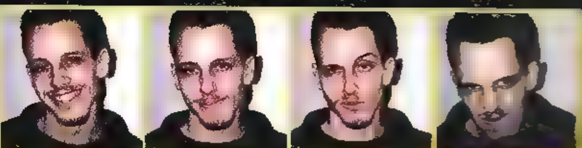
GÉNIAL ! | WOUAH ! | BOF... | PITIÉ PAS ÇA !

Depuis que l'idole déjeune (pizzas, hamburgers et autres gracieusetés) a rencontré Dan Schwarz et Jean-Paul Bourre, respectivement son Maître soixante-dix et son "gourou-faut-foutre-en-l'air-la-société-ami", Greg vient à la rédaction habillé des pieds à la tête en Ninja des bacs à sable, en brandissant les Dix Commandements du Premier Matin du monde! Nous assenant de ces fameux coups spéciaux Tang-Lang dits de la menthe à l'eau, ce pur Artiste Martial Eveillé (A.M.E.) ne cesse en outre de jouer "au meilleur jeu du monde, ami !" qui, selon lui, se nomme Virtua Fighter 2. Méditez ça...



GÉNIAL ! | WOUAH ! | BOF... | PITIÉ PAS ÇA !

Notre cher prof non gréviste ("Faut pas gâcher !" nous rabâche-t-il sans cesse) est un fervent adepte de la non-violence. Pour lui, la guerre Saturn-PlayStation n'a pas lieu d'être. Ménageant le chou et les chèvres (elles se reconnaîtront), il ne désire pas voir l'une ou l'autre des consoles se "ramasser la gueule" comme il dit. C'est pour cette raison qu'il aime avant tout les jeux qui font du bien aux yeux et aux oreilles, quelle que soit leur provenance. En ce moment, il craque facilement pour Sega Rally et Virtua Fighter 2 sur Saturn. "Au fait, tu les rends quand ?!".



GÉNIAL ! | WOUAH ! | BOF... | PITIÉ PAS ÇA !

Complètement débordé depuis qu'il a été promu Maréchal en Chef de PlayStation Magazine, notre supérieur adoré doit bien dormir, allez, soyons large, deux bonnes heures par nuit ! Et encore, lorsqu'il ne rêve pas de consoles 32 et 64 bits. À ce propos, il est revenu complètement retourné du salon japonais (Sho Shin Kai Kai Kai!) où la NU64 était en présentation pour la première fois. Selon lui, cette merveille devrait en laisser plus d'un pantois lors de sa sortie... Justement, nous dit-il, "On ne sait pas quand ça sort !". Chouette...

SATURN
EDITEUR: SEGA
NOMBRE DE JOUEURS: 1 À 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 3
GENRE : SIMULATION DE COMBAT
SPECIAL: FABULEUX
CONTINUE: ILLIMITÉS
DIFFICULTÉ: MOYENNE
EXISTE SUR: ARCADE DANS UNE VERSION PRESQUE IDENTIQUE



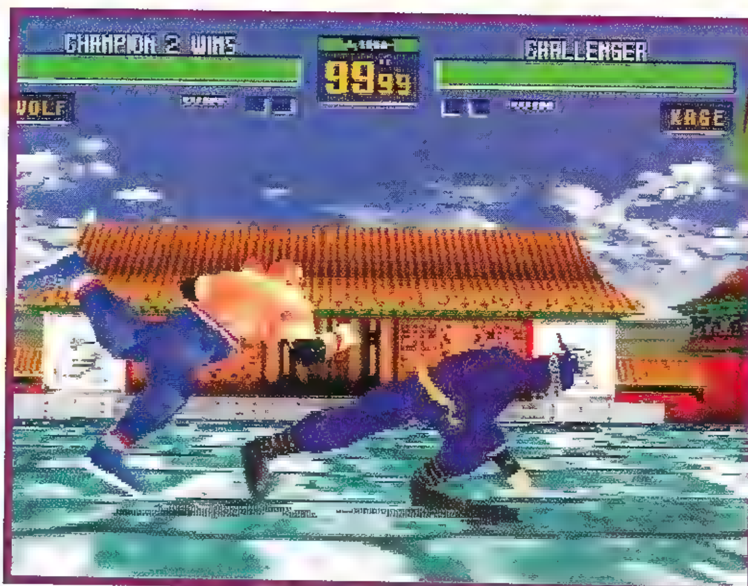
Lau tente de balayer Kage hors de l'écran, car je vous rappelle que le terrain est délim ce jeu. Si vous sortez de la surface de combat, vous avez perdu. Si sortir de la surface énerve, faites sortir l'adversaire...

Vir Figh

Virtua Fighter 2. Un titre très gros. Un énorme titre, pourrait-on même dire. Le magnum du jeu de combat, le poids lourd de l'arcade, le géant de la baston, bref, l'un des meilleurs jeux de l'histoire pour beaucoup de joueurs. Très complexe, parfois même trop, il a séduit dans le monde entier de nombreux joueurs par son réalisme, sa beauté, sa prise en main, et surtout son plaisir de jeu. Virtua Fighter 2 est de ces jeux que l'on "sent" à travers la manette, qui font que les personnages bougent, certes, mais vivent aussi à travers les impulsions que lui donnent les joueurs. Le jeu original d'arcade était un monstre de technique, et il aura fallu beaucoup de courage a Sega pour réussir le pari d'avoir une version quasiment identique à la version originale. Contrairement à la majorité des jeux de combats, Virtua Fighter est un des rares à privilégier le réalisme, chose rare à l'époque des boules de feu et autre "super-combo finish". Cet aspect complètement épuré, mais à la fois terriblement réaliste en fait déjà un must absolu pour tous ceux qui pratiquent les arts martiaux. Chaque personnage modélisé en 3D possède son style, ses coups, hérités de la discipline qu'il maîtrise. Le style nerveux du Karaté de Jacky, le style loufoque du Suiken de Shun, le style souple du Kung-Fu de Lion, le style posé de l'Aïkido de Paï, et je m'arrête là pour ne pas tout vous dévoiler. Chaque combattant possède ses coups, environ une quinzaine différents par personnage, ce qui, pour un jeu de combat est assez impressionnant. Malheureusement, tout n'est pas rose non plus. J'en veux pour preuve qu'au niveau sonore, cela n'est pas extraordinaire. On atteint même des sommets de médiocrité pour certains cris, ce qui est plutôt étrange lorsque l'on connaît les capacités sonores de la machine. Mais c'est vraiment le seul hic qui reste à signaler. Les puristes de l'arcade constateront aussi que les décors naguère en 3D ne sont plus qu'en 2. C'est vrai, c'est peut-être un peu moins beau. Mais saluons la prouesse de Sega qui est parvenu à faire tourner un jeu de combat en polygones, le tout en haute résolution. Et surtout, un décor qu'il soit en 2D ou 3D n'a jamais fait l'intérêt du jeu. En fait, le vrai problème vient de deux choses : la qualité sonore et la mauvaise gestion du sol. Il arrive ainsi que le ring se désolidarise du sol du décor, ce qui donne des "replay" plutôt bizarres où l'on a l'impression de voir le ring se déplacer comme une île flottante sur le sol du décor. Mais attention, ce ne sont là que de minimes reproches, qui ne sont rien face à la montagne de compliments que l'on peut exprimer à la vue de cette merveille vidéo ludique. Un achat tellement indispensable, que je connais des gens qui ont acheté une Saturn sans ce jeu. On peut encore les voir crucifiés sur la grand'place, où les gens se moquent d'eux en leur jetant des pierres, tandis que les enfants pointent leur doigt vers eux en demandant à leur parents : "Dis maman, c'est vrai que le monsieur n'a pas acheté Virtua Fighter 2 alors qu'il a une Saturn ?". Je ne l'invente pas, Victor Hugo l'avait dit, ou presque.

GREG

Kage possède une feinte bien sympathique qui permet de faire trébucher l'adversaire, et ce sans faire de mouvement "téléphoné" qui permet d'anticiper. Malheureusement, ce n'est pas un coup terriblement puissant.
Arrière x 2 +A et C.



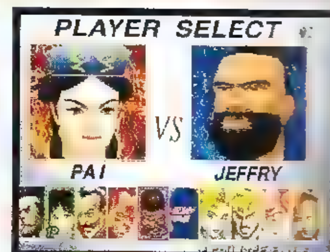


[...]n combat avec l'art du Suiken, une branche du Kung-Fu appelée [...]ssi "boxe de l'homme ivre". Il s'autorise ainsi beaucoup d'acroba[...]ies, comme cette position de combat inspirée du poirier. Demi-tour arrière avec le paddle.

UN JEU BOURRÉ DE DETAILS



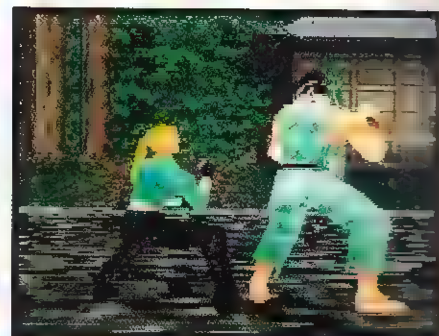


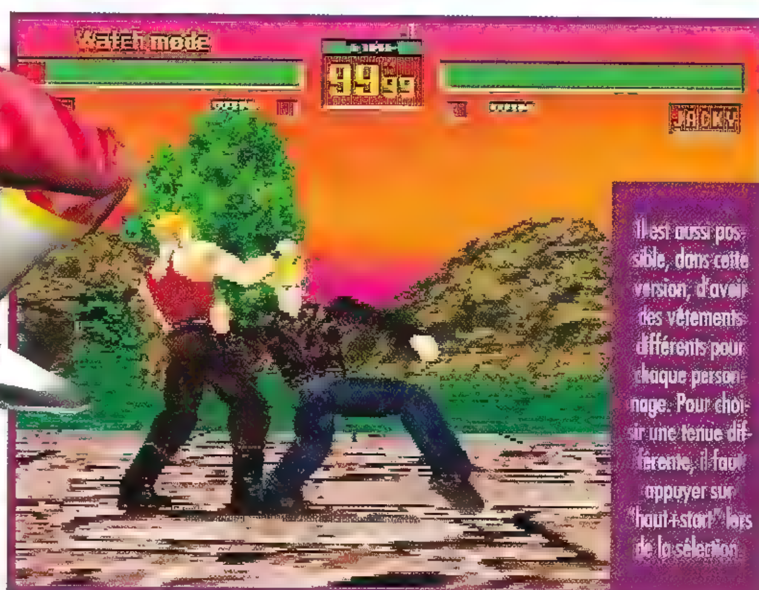


Le réalisme est ici poussé à son paroxysme puisqu'une quantité impressionnante de détails viennent s'ajouter en complément du jeu, déjà excellent en lui-même. Notons donc dans le désordre les personnages qui se suivent du regard, même en plein saut, ou lorsqu'ils sont dos à dos. Notons aussi que lorsque Shun fait le poirier, sa barbe pend vers le bas, que les nattes de Pai volent dans le sens du vent. À signaler de même le masque de Kage qui vole au premier coup de pied, le bonnet de Pai, et même la possibilité de choisir la configuration de son paddle avant de combattre. Pour ce faire, appuyez sur L ou R en choisissant votre personnage.









Il est aussi possible, dans cette version, d'avoir des vêtements différents pour chaque personnage. Pour choisir une tenue différente, il faut appuyer sur "haut+start" lors de la sélection.



CONGRATULATIONS !

Oh, la jolie image ! Lorsque vous aurez fini le jeu, vous aurez droit à une image de computing graphics. C'est assez décevant comme fin, mais ma foi quel plaisir d'être enfin le grand maître du tournoi d'arts martiaux !

Virtua Fighter 2













LE CLIN D'ŒIL À VIRTUA FIGHTER 1

Dans l'intro du jeu, vous avez de manière amusante l'illustration typique du progrès des jeux vidéo. Vous avez ainsi les premiers personnages de Virtua Fighter 1 qui vont évoluer vers leur stade actuel de jolis personnages vachement plus beaux, et beaucoup mieux modélisés. C'est du gadget, peut-être, mais on peut au moins mesurer l'évolution accomplie par Sega en à peu près un an. Impressionnant de voir que les personnages ressemblant à des pièces de Lego sont devenus de jolis personnages ronds avec des aplats de textures et des détails vestimentaires incroyablement fouillés.

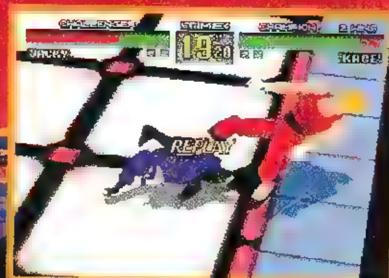


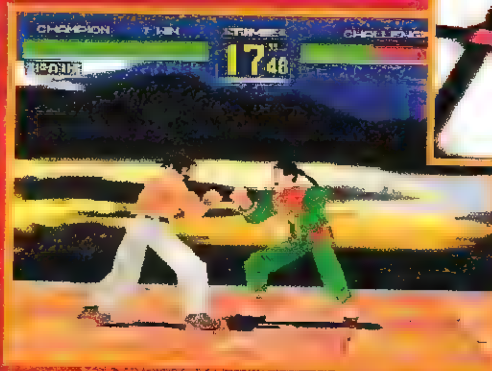
Voici un coup très puissant qui peut faire sortir l'adversaire de la surface de combat assez rapidement. Bien entendu, c'est très énervant pour la personne d'en face, mais après tout quelle importance, il faut gagner ! Le coup est, de plus, assez facile à réaliser. Avant x 2 +A, B, C

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

Virtua Fighter 2 Vs Virtua Fighter Remix

[illegible]



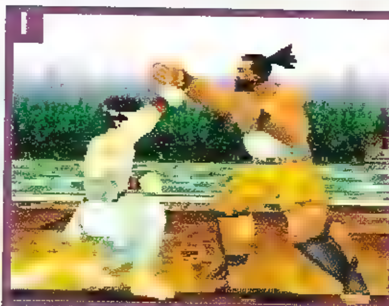


[illegible]

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

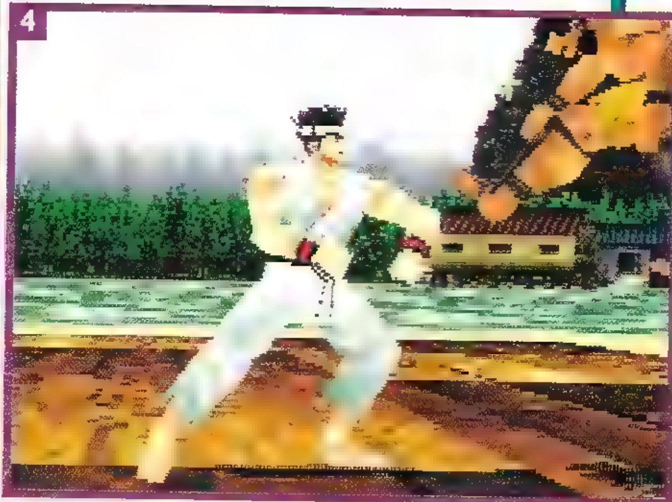
LA PRISE D'AKIRA

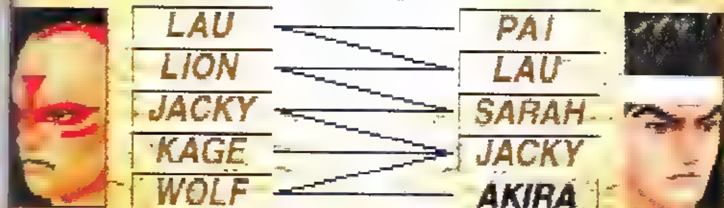
Akira saisit tout d'abord le bras de son adversaire et le soulève pour se glisser sous sa garde(1), puis il avance la partie gauche de son corps, et en tirant la main saisie vers l'extérieur pour provoquer le déséquilibre de l'adversaire (2), il projette son épaule en avant dans le sternum de l'autre combattant afin de lui couper le souffle (3), il termine ensuite en se relevant ; la poussée de ses cuisses envoie l'adversaire au loin (4).

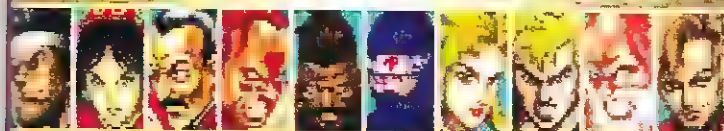




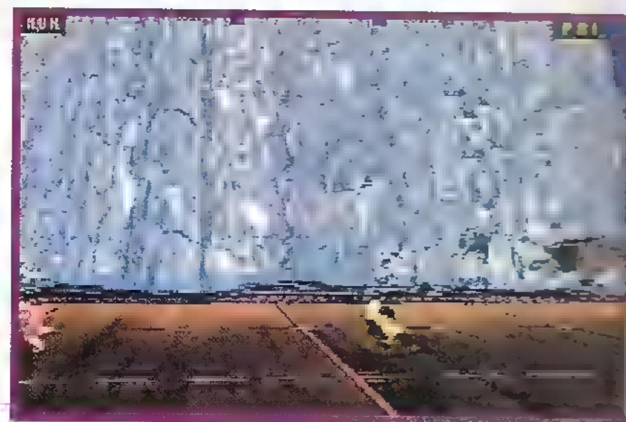








Sur Saturn, on a droit en plus à quelques petits extras, comme ce "team battle mode" qui vous permet de choisir cinq personnages qui s'affronteront à la suite, comme dans King of Fighters'95. Bien sûr, on est loin d'avoir vingt-quatre personnages, mais c'est tout de même assez amusant.



LE JEU CACHÉ

Bon, je sais, c'est un peu idiot, mais je le trouve tellement marrant que je vous le mets quand même. Retournez un personnage afin qu'il présente son dos à l'adversaire, sur un ring de 44 mètres, et courez. Le premier qui sort du ring a gagné. Oui, je sais, c'est idiot, excusez-moi...



Allez dans le mode "option" à la troisième page, et sélectionnez la troisième page. Vous verrez que l'on vous propose "Stage size". Ce qui vous permet en fait de combattre sur un terrain de foot, ou sur la surface d'une petite terrasse. L'avantage du terrain de 44 mètres est de permettre un véritable combat où l'on se concentre complètement sur les coups sans gérer l'espace un seul instant. Les terrains plus petits augmentent la difficulté, car il faut gérer aussi la notion de "cadrage" d'un adversaire. Cadrer un adversaire signifie le faire aller exactement où l'on veut qu'il aille sur le terrain. Le terrain de 4 mètres est un gadget ridicule qui donne un combat où le premier qui frappe l'autre a gagné.





LA TAILLE DU RING

LA PRISE DE LION

La prise de Lion commence par saisir la main de son adversaire (1), puis il la tire vers lui, mais à l'extérieur de la zone de combat (2), il remonte ensuite par un coup de coude au menton de son adversaire qui est déséquilibré (3) ; il continue ensuite par un coup de poing circulaire qui fait tourner l'autre combattant sur lui-même (4), il stoppe ensuite sa course avec la jambe droite, laissant son ennemi s'écraser un peu plus loin.


1


2

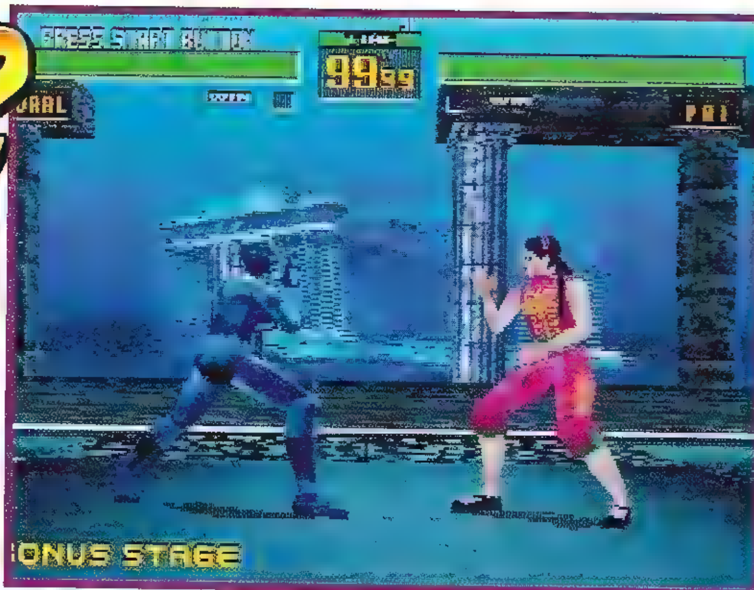

3


4


5

Virtua Fighter 2





Lorsque vous aurez fini complètement le jeu, vous accèderez à un stage supplémentaire appelé tout bêtement "stage bonus". Vous combattrez sous l'eau (!), ce qui fait que vos mouvements seront extrêmement lents. Une sorte de combat au ralenti, en somme. Votre ennemi sera Dural, une sorte d'être métallique possédant les meilleures techniques de chaque combattant.

LES ESQUIVES DE PRISES

Lorsqu'un ennemi se précipite sur vous pour effectuer une projection ou une saisie sur vous (A+B au corps à corps), vous pouvez contrer cette projection en "cassant" la prise.





Pour ce faire, à l'instant précis où votre œil habile a su reconnaître l'amorce d'une prise, appuyez sur A+B en accompagnant le mouvement avec le paddle.
De cette manière, la prise n'aura pas lieu. Encore mieux, vous aurez mis votre adversaire





en position incertaine, le rendant vulnérable à votre contre-attaque. Ce mouvement est tout de même assez délicat à réaliser, car il nécessite une dextérité d'enfer et un œil exercé à cette pratique.









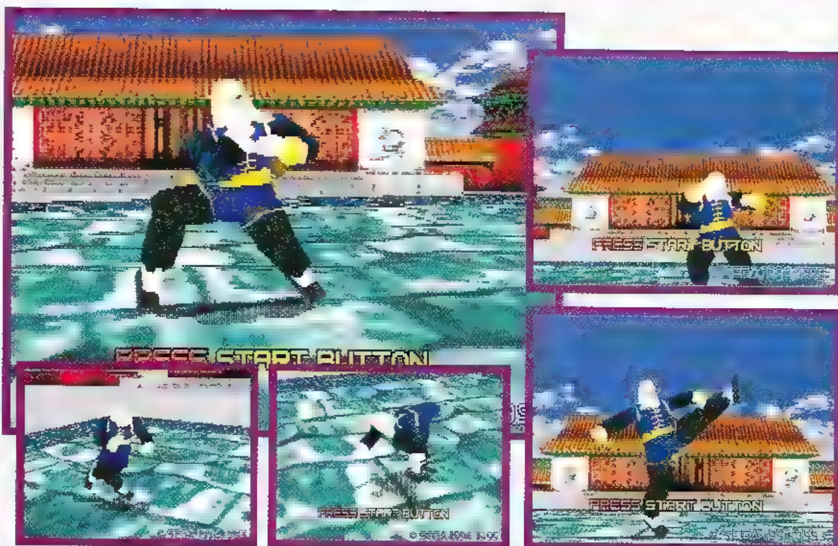


LA CENSURE NOUS GUETTE !

Ce que vous voyez sur ces clichés, ce sont les mouvements de Shun version japonaise. En effet, Shun pratique un art martial basé sur l'ivresse, le Suiken. Comme vous le savez, le fait de sous-entendre qu'un alcool amènerait à un état "supérieur" ou mettrait dans de "bonnes dispositions" pour combattre est prohibé en Occident. Dans la version française du jeu, Shun n'aura plus sa petite gourde à Sake.



LE TAO DE L'HOMME IVRE

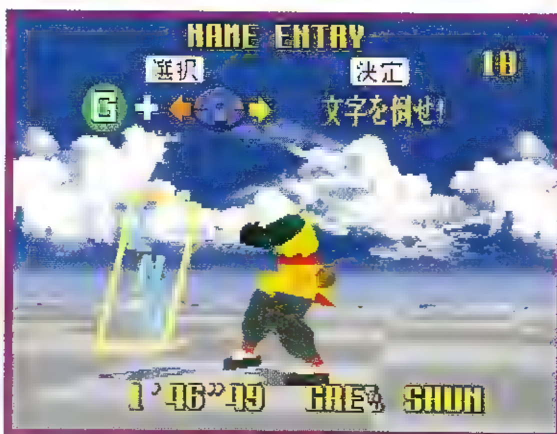


Un Tao est, en Kung-Fu, une suite, un enchaînement de mouvements que l'on exécute, comme les katas en Karaté ou les kuens en Viet-Vo-Daô. L'introduction du jeu vous propose une séquence extraordinaire de réalisme, où l'on voit Shun exécuter avec un réalisme étonnant le Tao de l'homme ivre. Il est ainsi sur le ring en train de faire une démonstration avec un enchaînement de mouvements fort bien retranscrit par la machine. Y a pas à dire, ils sont très forts chez Sega. Et encore, vous ne le voyez pas en mouvement, ce personnage !

LE RANKING MODE

Dans ce jeu, vous avez aussi une possibilité de jeu nommée le "Ranking Mode". Vous devez en fait combattre tous les personnages du jeu sans perdre un seul match. Après avoir battu vos adversaires ou avoir enregistré une défaite, on vous remet un diplôme de participant au "Ranking Mode" avec vos statistiques. Mais le plus amusant reste le "combat" contre les lettres de l'alphabet, qui sert à inscrire votre nom dans les high-scores. Une originalité fort distrayante...c'est vrai ! On n'a jamais vu un jeu où l'on devait frapper des lettres en suspens...







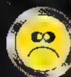
GRAPHISMES 19
La haute résolution, c'est plutôt impressionnant. Admirez la qualité des signes appliqués sur la tenue de Shun et de Lau, vous comprendrez !

ANIMATION 19
C'est complètement réaliste. La plupart des mouvements sont criants de vérité. Une fluidité que vous ne retrouverez nulle part ailleurs.

MANIABILITÉ 19
Tout s'enchaîne avec une fluidité et une aisance affolantes. La main ne contrôle plus la manette du jeu, mais le personnage lui-même. Une merveille !

SON/BRUITAGE 11
Le mauvais point. Les différents effets sonores sont complètements ratés. C'est dommage. Les musiques rattrapent assez bien le tout.


J'AIME
- Une réplique quasi identique de l'original.
- Le plaisir de jouer dure des mois.
- Complexité des coups et enchaînements.


J'AIME PAS
- Les décors n'ont pu être modélisés en 3D.
- Le ring "flotte" au-dessus du sol.


GREG

EN RÉSUMÉ

Dans ce jeu, on trouve vraiment tout ce dont un joueur qui débourse 549 francs peut rêver. Tout est parfait, mis à part le son. Néammoins, je pense que malgré les graphismes et l'animation, la plus grande qualité du jeu est sa maniabilité, et surtout le plaisir qu'il procure au joueur. Un incomparable.

97%

interview

PROPOS RECUEILLIS PAR GREG



Maître Da

UN SPÉCIALISTE DES ARTS MAR

À jeu exceptionnel, mesures exceptionnelles. Comme nous le savons, Virtua Fighter 2 représente le "must" en matière de réalisme pour la simulation de combat. Malheureusement, malgré les grandes connaissances ludiques de nos testeurs, il n'est jamais possible de savoir vraiment ce que vaut le réalisme d'un jeu reproduisant un domaine aussi pointu que les jeux vidéo. Nous avons donc demandé au grand spécialiste français du Kung-Fu, maître Dan Schwarz, de venir essayer le jeu dans nos locaux, afin de nous donner ses impressions.

Joy: (Après une bonne demi-heure de jeu) Quelles sont vos premières impressions face au jeu ?

Dan: Je le trouve vraiment agréable. Il possède un très beau design, il y a une belle lumière. J'aime le côté "cité interdite" du décor en fond. Je trouve cela très intéressant d'avoir recréé le style des compétitions de l'Antiquité. Tout ces tournois d'arts martiaux sur une surface en podium. J'apprécie aussi la mobilité des "acteurs", cette situation en 3D conditionne l'œil qui suit finalement le jeu comme un véritable combat. Les costumes aussi sont agréables, ainsi que la qualité de la luminosité.

Joy: Votre avis sur l'aspect simulation, réalisme du jeu ?

Dan: L'effet rendu est très réel ; je vois la jeune fille par exemple qui perd son serre-tête en plein combat, un détail réaliste. Les techniques utilisées dans ce jeu sont plus ou moins dérivées du Kung-Fu, et sont apparentées à des styles différents. On retrouve le style pur Shaolin avec Lau, quant au jeune homme (Lion NdGreg) qui utilise la technique de Tang-Lang pure, une branche de Kung-Fu dite "mante religieuse". Mais j'aime particulièrement le rendu du style de l'homme ivre avec sa gourde, qui est vraiment hyper-réaliste. Ces trois personnages utilisent de véritables techniques de leurs styles. L'Aikido de la jeune fille est un peu rudimentaire, et le ninja est complètement inintéressant par rapport à ce qu'il représente ; il utilise un peu de judo, du catch, ça fait opposition de styles.

Le vrai ninja est un tueur, il agit en fourbe et n'existe d'ailleurs plus depuis longtemps. (Il aperçoit un combat avec Jacky) Ah, ce personnage par exemple utilise beaucoup de coups enroulés, un peu de catch ; c'est une forme de lutte. En fait, mes trois personnages préférés, les plus intéressants à mon sens, sont le jeune qui utilise le style Tang-Lang, l'homme-ivre et le vieux Shaolin (Lion, Shun et Lau, NdGreg).

Joy: En fait, ce sont les plus typiques, non ?

Dan: Oui, Lion est vraiment fantastique. Son balayage-crochetage est fait avec le style exact du Tang-Lang.

Joy: Et cette ambiance, ce tournoi, cela vous rappelle-t-il quelque chose en particulier ?

Dan: Oui, cette ambiance me rappelle un peu la représentation du couloir des 18 hommes de bronze de Shaolin. Pour devenir un maître de Shaolin, il fallait traverser un couloir dans lequel on combattait 18 hommes de bronze ; on ne sait pas si c'était de vrais hommes ou des statues articulées. Une fois ceci fait, on arrivait au bout du couloir où il fallait soulever un chaudron chaud qui faisait une brûlure en forme de tigre au bras gauche et dragon bras droit. C'était la marque des grands maîtres de Shaolin ; la brûlure symbolisait la réussite de l'épreuve. Nous allons d'ailleurs en faire une représentation lors du prochain Tournoi des arts martiaux, à Bercy.

Joy: Ce côté "mystique" vous rappelle-t-il un peu l'origine des arts martiaux ?

Dan: Vous savez, le Kung-Fu n'est pas une légende, mais c'est l'art qui a donné naissance à tous les



autres arts martiaux. Son histoire remonte au IVe siècle ; il n'était pas destiné pour le banditisme, mais pour aider les paysans à se protéger des bandits justement. Le Kung-Fu se pratiquait sans armes, et le but de sa pratique était de préserver la vie. L'art martial servait surtout à dérouter les brigands ; le but premier n'est pas de tuer. Et c'est d'ailleurs ce qu'a voulu démontrer Bruce Lee en faisant tout un travail corporel avec à la clé une éthique morale.

Joy: Shaolin, le Kung-Fu, c'est vraiment antédiluvien ?

Dan: Oui, bien sûr ; le Karaté a été codifié en 1920, Ueshiba-sensei a lancé l'Aïkido en 1905. Seul le Kung-Fu est vraiment ancien. Les Japonais ont repris les techniques chinoises. C'était leur exotisme de l'époque : la Chine. Vers la fin de l'ère Meiji au Japon, il y a eu de nombreux échanges de cultures avec la Chine car les Japonais étaient à l'époque renfermés et vivaient d'une manière rudimentaire. Les Chinois ont apporté énormément aux Japonais, mais par petites touches. Par exemple, l'Aïkido a été créé par Ueshiba-Sensei après qu'il ait séjourné quinze ans en Chine, qu'il ait vu et adapté un art ancêtre d'Aïkido. Les Japonais n'inventent pas, mais développent, simplifient, adaptent. Je prends l'exemple des Allemands qui ont créé les lentilles, et les Japonais qui ont fait de super appareils. On ressent cela même dans le jeu ; toute cette recherche du décor extérieur est très intéressante. L'architecture est vraiment fidèle.(il regarde le stage de Kage, dans la forêt du Japon, entourée de temples Shintô NdGreg).

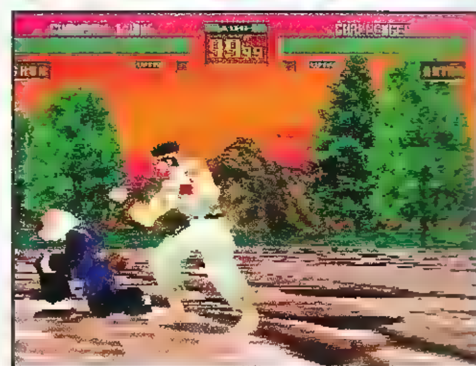


Dan: Oui, je n'apprécie vraiment pas le ninja. Le gentil ninja est un truc à la mode ces dernières années ; s'ils existaient, ce seraient des tueurs qui utiliseraient des fusils. C'est l'antagonisme total d'un art comme l'Aïkido, qui a une histoire. C'est un art qui s'adresse à la jeunesse par la compétition ou la recherche de la progression personnelle.



n Schwarz

TIAUX JUGE VIRTUA FIGHTER 2



Joy: Quelles sont donc vos activités en ce moment ?

Dan: Je réalise des cascades pour le cinéma ; sinon j'entraîne mes élèves car je suis aussi professeur de Kung-Fu.

Joy: Et le Suiken, Tang-Lang ?

Dan: Ne les séparez pas, c'est un tout ! Le terme Kung-Fu Wu-Shu serait en fait plus adapté car il regroupe les styles internes et externes (Suiken, Tang-Lang). Par styles internes, j'entends des styles comme le Taichi, Pa-kua, Shing-hi. (NdGreg : Il se tourne vers l'écran où Wolf combat Akira). J'aime bien ce combat parce qu'il y a opposition des styles entre le gros catcheur qui impose son art et l'autre combattant ; très bien cet antagonisme, le principe des clés contre les poings.

Joy: Donc, pour en revenir à Virtua Fighter 2, vos reproches en tant que technicien des arts martiaux se porteraient plus sur ce que l'on pourrait appeler les "personnages bâtards" ?

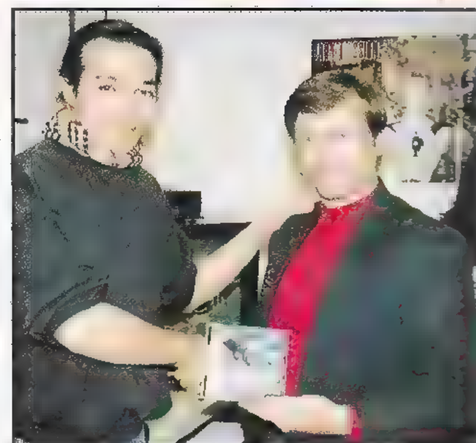
Le Jamaïcain (NdGreg Jeffry) me fait vraiment penser à un combattant de l'Ultimate Fighting, qui fait appel à un soupçon de catch. D'ailleurs l'UF est un principe un peu mauvais qui sonne complètement faux, car je sais que les champions choisissent leurs adversaires à l'avance.

Joy: Pouvez-vous donner à nos lecteurs quelques petits renseignements concernant le Kung-Fu ?

Dan: Bien sûr, ils peuvent se renseigner à la Fédération de Kung-Fu Wu-Shu, 40, rue de Romainville, 75019 Paris. Le plus pratique reste tout de même le téléphone : (1) 42 49 85 85. On vous indiquera les adresses des clubs, les dates des compétitions, ainsi que les diverses manifestations. Pour en finir avec ce jeu, je le recommande à ceux qui y retrouveront leurs techniques favorites.

Joy: Merci pour ces réponses, Dan Schwarz.

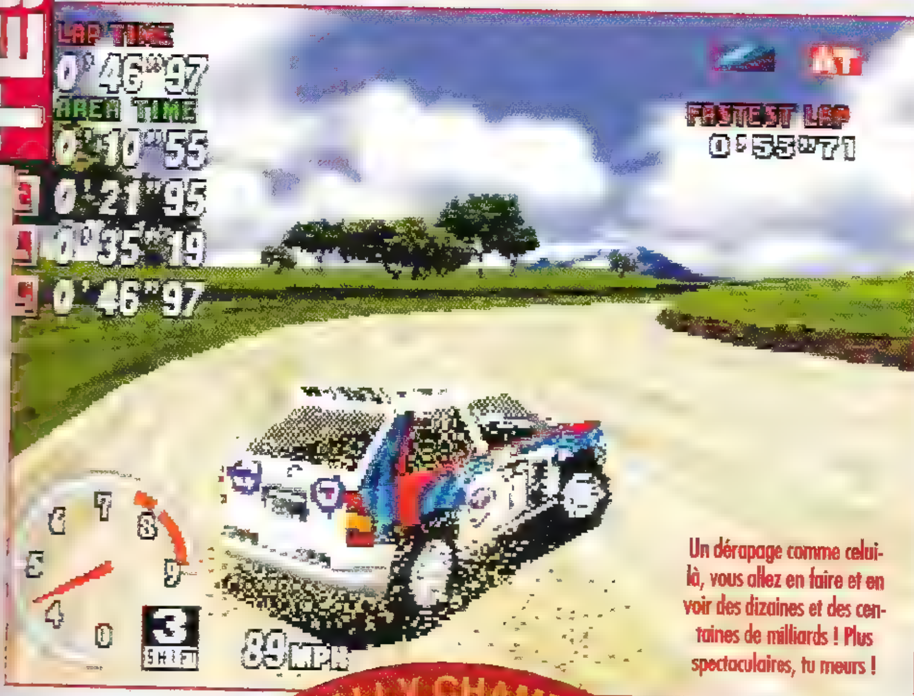
Dan: De rien, on en fait une petite dernière ?



TEST

SATURN

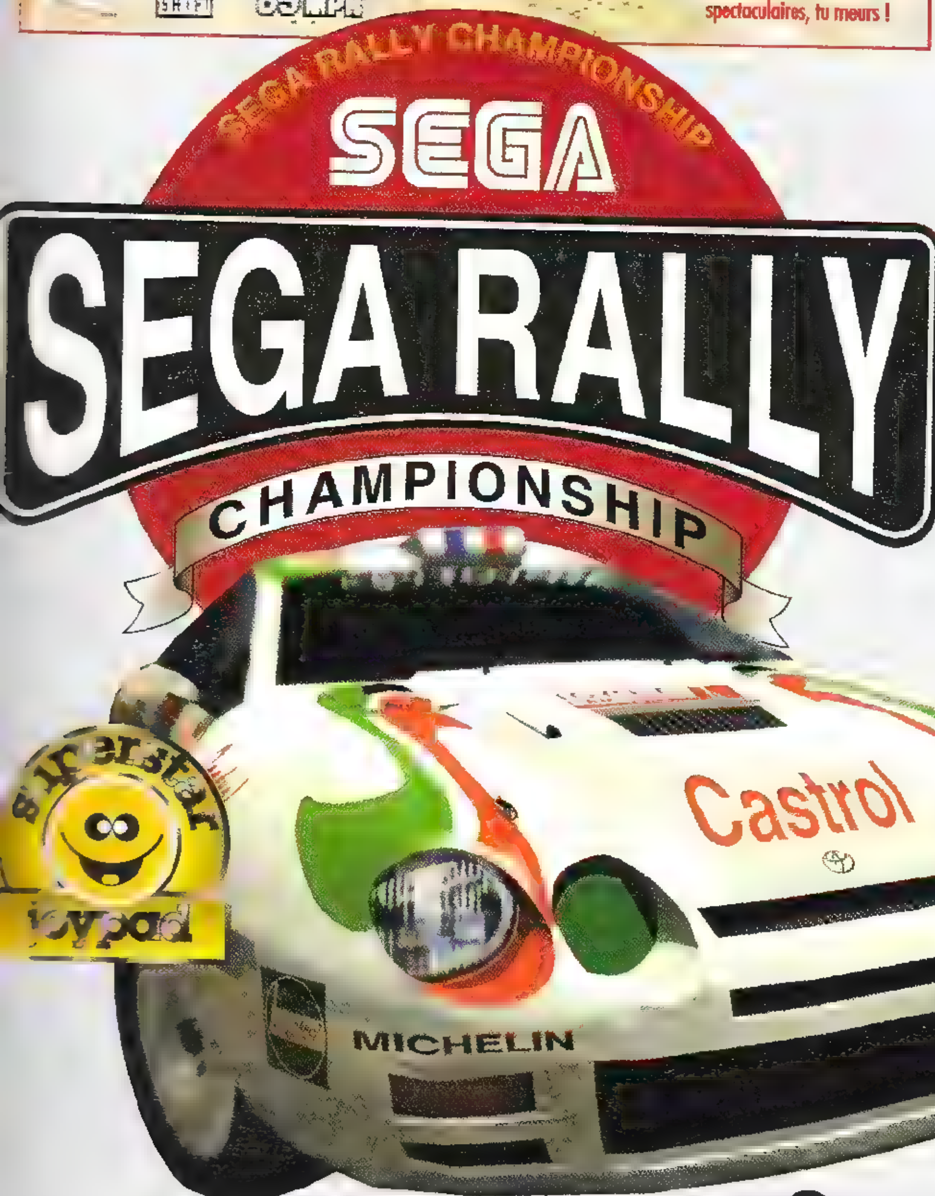
EDITEUR : SEGA
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 SIMULTANÉMENT
SPÉCIAL : SUPER-MÉGA-GIGA-DÉMENTIEL !
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : NON (SAUVEGARDE)
DIFFICULTÉ : VARIABLE
EXISTE SUR : ARCADE



Un dérapage comme celui-là, vous allez en faire et en voir des dizaines et des centaines de milliards ! Plus spectaculaires, tu meurs !

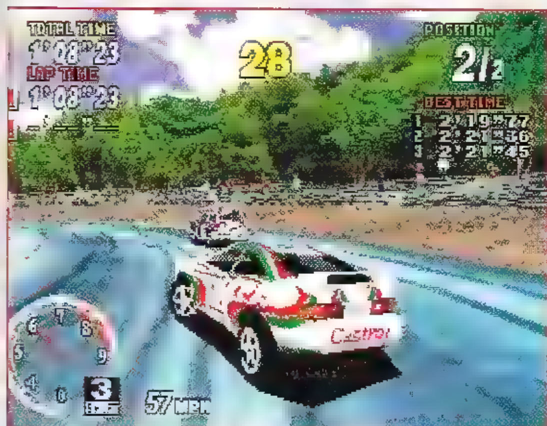
Des panneaux ainsi que la voix de votre copilote vous indiquent les dangers du parcours. Panneau bleu : facile. Panneau orange : dangereux. Panneau rouge : très dangereux.





Au lancement de la PlayStation au Japon, il y avait un certain Ridge Racer, le célèbre jeu de course automobile de Namco, issu tout droit de la version Arcade. Eh bien, il y a désormais sur la Saturn le non moins célèbre Sega Rally, certainement le meilleur jeu dans les salles actuellement de par le monde, pour ce qui est de la simulation sportive. Voire toutes bornes confondues... Sega a en effet mis le paquet sur son dernier titre en date qu'il a bichonné comme jamais. De la 3D mappée en temps réel au service d'une simulation auto, c'est plutôt très impressionnant ! Si vous êtes un adepte des sports mécaniques, vous savez certainement que les dominateurs des derniers championnats du monde (mis à part cette année (95) pour des histoires assez compliquées...) sont les Lancia et les Toyota pilotées par les rois de la glisse que sont Carlos Sainz, Didier Auriol (et non pas Vincent, Hubert ou Alfred !) et autres Juha Kankhunen ou Colin Mc Rae. Grâce à l'étroite collaboration de ces deux grandes marques, Sega a pu réaliser exactement ce qu'il a voulu faire au départ. Tests véritables à bord des voitures prêtées pour l'occasion, reconnaissance des différents types de terrains (asphalte, terre, herbe, etc.), mise en condition de pilotage extrême, bref, Sega n'a rien laissé au hasard pour nous pondre un bijou au réalisme encore jamais vu. Pour preuve, dans le jeu, vous ressentez exactement les mêmes sensations que les vrais pilotes lorsqu'ils changent de "surface" sur les différentes "spéciales" des rallyes. Vous accrocherez terriblement lorsque vous serez sur du goudron, vous déraperez un maximum sur la terre ou sur l'herbe et vous vous déporterez légèrement vers l'extérieur dans un virage tapissé de graviers. Autant vous dire que vous vivrez des sensations pures comme vous n'en connaîtrez nulle part ailleurs ! Pour vous amuser, plusieurs modes de jeu ont été ajoutés : mode

Comme en Arcade, le mode "Practice" est disponible. Il vous permettra de vous mesurer sur les trois principaux circuits du jeu contre un concurrent contrôlé par la console, et même sur Lake Side si vous l'avez.



"Arcade" (en I ou 3 tours), mode "Practice" (2 tours uniquement), le "Time Attack" (3 tours ou free run) avec votre propre "fantôme" (le meilleur temps en fait) en guise de lévrier, sans oublier le mode "2 joueurs" que vous pourrez utiliser sur n'importe quel circuit. Si le cœur vous en dit, vous pourrez même modifier l'ensemble de votre voiture (Lancia ou Toyota) sur cinq caractéristiques précises, en dosant vous-même la souplesse du volant, du turbo, des amortisseurs, des pneus, etc. Mais attention, vous ne pourrez utiliser ces véhicules qu'en mode "2 joueurs" ou en "Time Attack". Que dire d'autre, sinon que tout a été fignolé au maximum : les voix du copilote sont les mêmes qu'en Arcade, les tracés sont identiques au mètre près, et certains bugs ont même été corrigés ! Si vous êtes bon, le replay (de trois caméras différentes au choix) du meilleur temps en "Time Attack" est automatiquement sauvegardé dans la console ! Bien sûr, le jeu n'est pas en haute résolution comme en Arcade, mais les degrés de réalisme et de fun sont si élevés qu'il ne faut absolument pas passer à côté de ce chef-d'œuvre absolu.

TRAZOM

Quatre circuits démoniaques !



La course dans le désert ne révèle pas de grosses difficultés notables. Ici, c'est la vitesse pure qui prime avant tout. Difficulté : Facile.



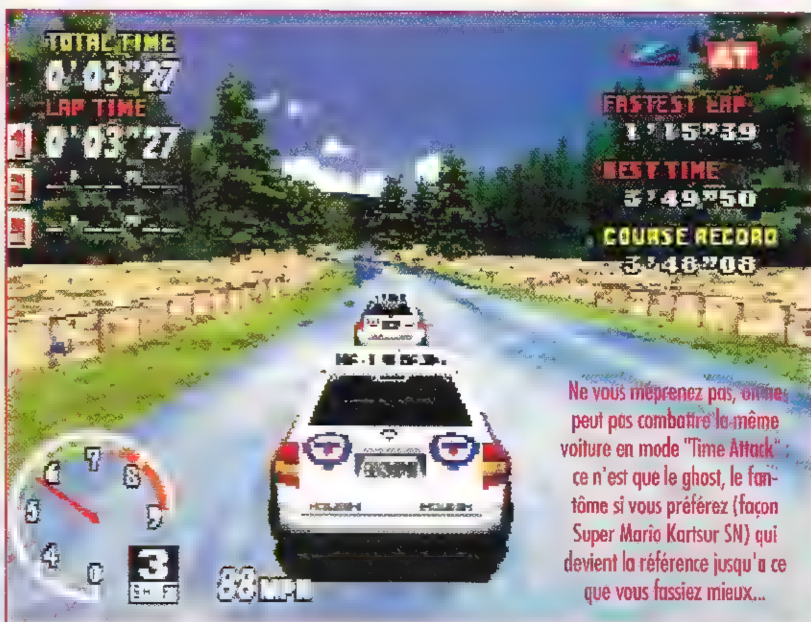
Dans la forêt, c'est déjà plus compliqué puisqu'il vous faudra passer le tunnel sans encombre, avant d'attaquer tout en dérapage de nombreux virages en S et surtout une épingle d'enfer ! Attention aussi aux nombreux changements de terrains. Difficulté : Moyenne.



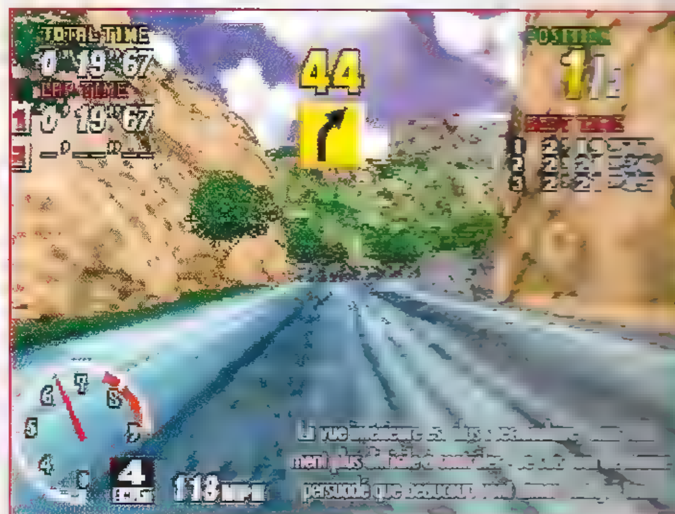
Ce circuit tout en dévers (normal en montagne !) est délicat dans la mesure où l'on doit aller très vite tout en ne perdant pas de temps dans les multiples virages serrés. Difficulté : Difficile.



Lake Side est non seulement un circuit caché, mais en plus très délicat à piloter du fait des très nombreux virages plus ou moins serrés qui le caractérise, sans oublier une piste d'une étroitesse à toute épreuve. Difficulté : Très difficile.



Ne vous méprenez pas, on ne peut pas combattre la même voiture en mode "Time Attack" : ce n'est que le ghost, le fantôme si vous préférez (façon Super Mario Kart sur SN) qui devient la référence jusqu'à ce que vous fassiez mieux...



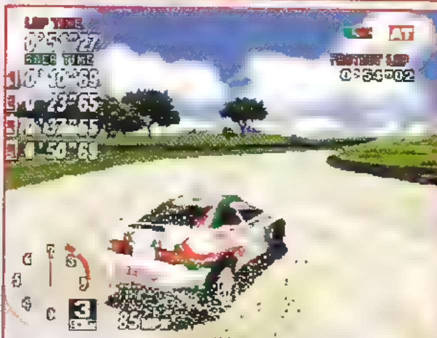
La vue [illegible] ment plus [illegible] persuadé que beaucoup [illegible]













LE DÉSERT

Pas de grande difficulté sur ce circuit. Encore faut-il parfaitement le connaître pour faire "claquer" un temps, comme on dit dans le jargon. Mi-terre, mi-gravier, le tracé est rapide. La seule grosse difficulté sera le long virage qui conditionne la ligne droite d'arrivée.









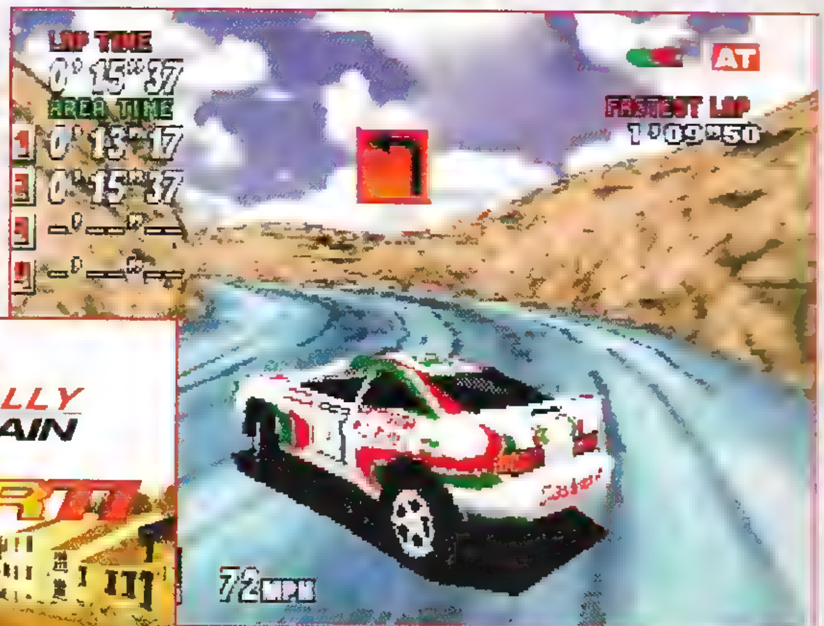


LA FORET

Là, les choses sérieuses commencent ! De très nombreux virages, plus ou moins serrés, suivis de S délicats, seront votre lot quotidien. Le tracé est dessiné sur un type de terrain lui aussi mixte, puisque composé de terre par endroits et de goudron à d'autres. Plusieurs difficultés au programme : le tunnel, un virage très serré, des S sur la terre à prendre tout en dérapant, puis les virages sur le "dur" juste avant la ligne d'arrivée ! Mais que c'est beau !

LA MONTAGNE

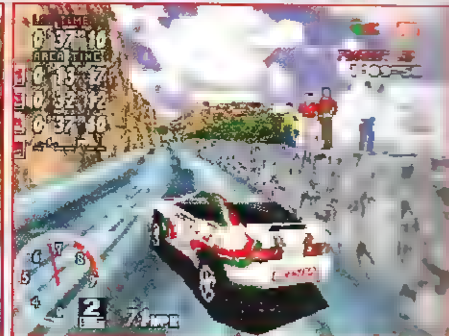
Ici, on se croirait au Tour de Corse avec les maisons très proches de la piste et le ravin juste en bas ! Rassurez-vous, il y a des barrières. Un circuit uniquement sur asphalte, très rapide, avec cependant quelques difficultés, comme ces deux gros virages juste avant la ligne droite d'arrivée, ou encore une épingle monumentale et la descente tout en tournants plus dangereux les uns que les autres. Sensations fortes garanties !







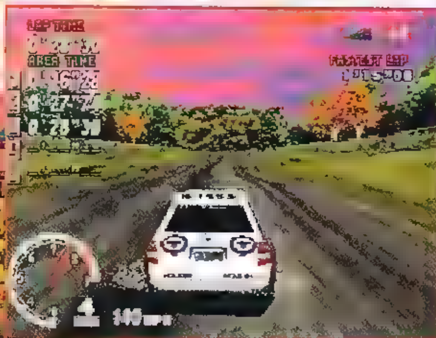




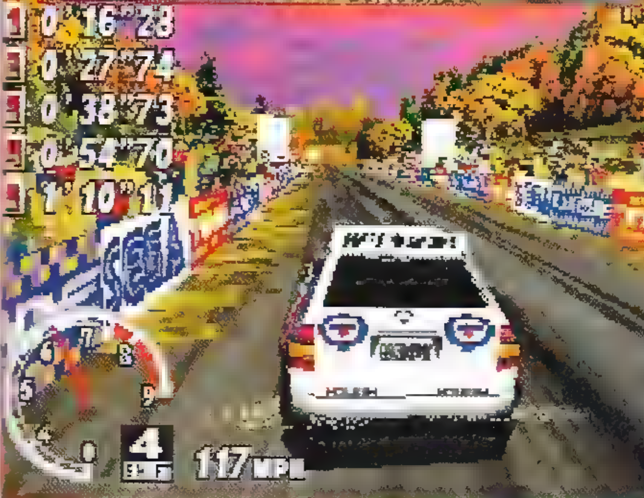
LAKE SIDE

Alors là, il faut du doigté ! Bourrins s'abstenir ! Ici, on pilote tout en finesse, en relâchant l'accélérateur de temps en temps, pour ne pas se prendre tous les virages de front qui sont très très nombreux. De plus, la piste est très étroite ce qui accentue encore plus la difficulté pour dépasser les divers concurrents. À réserver aux dieux du volant.



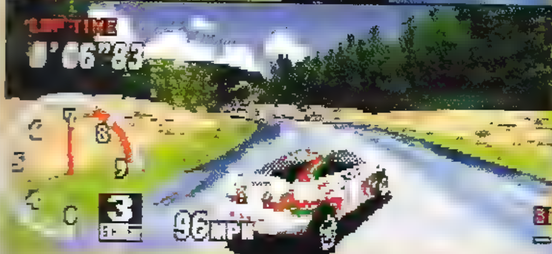












LE MODE "2 JOUEURS"

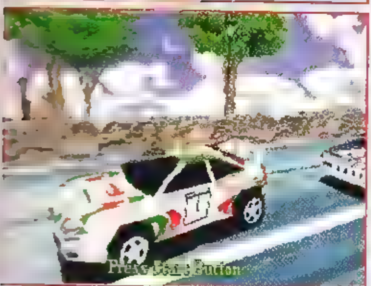
Ce mode voit l'écran scindé... en deux. Et, contrairement à ce que l'on pourrait penser, ce type de jeu est absolument fa-bu-leux ! Et ce quel que soit le parcours choisi !

SEGA RALLY CONTRE DAYTONA USA



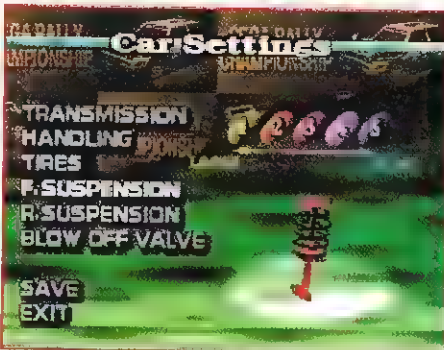
COMPARATIF • COMPARATIF







En mode "Arcade", vous avez désormais le choix entre la Toyota, la Lancia et même la Stratos si vous avez reussi à vous la procurer (cf. Tips).



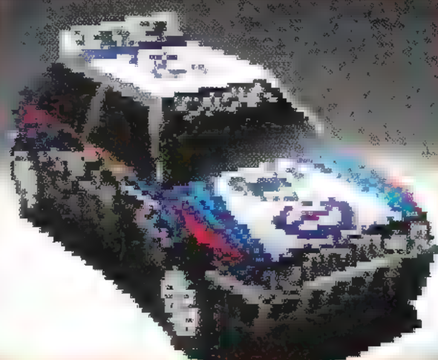


Régler sa voiture

Vous pourrez régler une ou plusieurs voitures (Tuned Car) de façon optimum pour votre conduite personnelle, afin de battre un(e) ami(e) lors du jeu à deux ou bien lors du "Time Attack", les seuls endroits où vous pourrez les utiliser. Vous pourrez en sauvegarder jusqu'à quatre maximum.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS



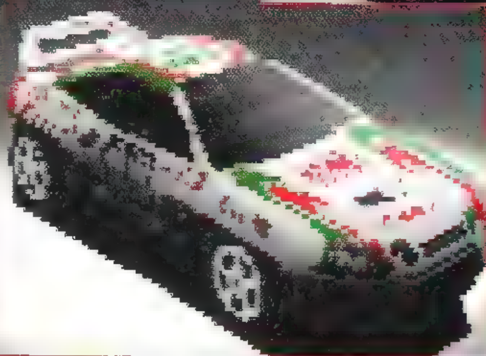
Lancia Delta HF-Integrale

Dotée de quatre roues motrices, son confort de pilotage est indéniable.
Vitesse de pointe maxi : 141 Mph (227 km/h).
Points forts : tenue de route facile à maîtriser.
Point faible : manque de puissance en réaccélération.



Lancia Stratos

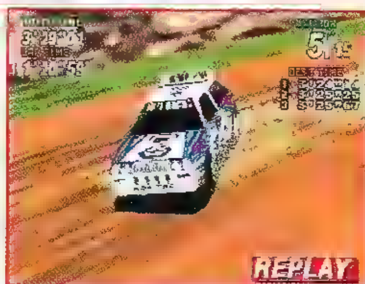
Très rapide (plus de 13 Mph de plus que ses homologues), elle est pourtant très difficile à contrôler du fait de sa propulsion arrière.
Vitesse de pointe maxi : 154 Mph (247 Km/h)
Point fort : Bonne pointe de vitesse
Point faible : difficile à maîtriser.

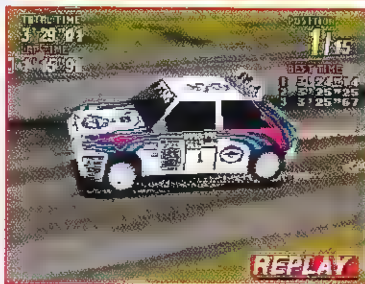


Toyota Celica GT-Four

Plus lourde que la Delta, elle est cependant plus rapide en ligne droite.
Vitesse de pointe maxi : 141 Mph (227 Km/h).
Point fort : réaccélération.
Point faible : difficile à maîtriser, assez lourde, se déporte facilement dans les virages.





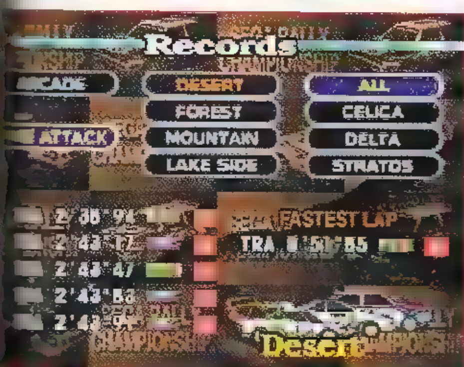


Un mode "replay": fascinant !

Soixante images par seconde pour un mode replay qui décoiffe littéralement. À la limite, je préfère regarder ces sublimes images plutôt que de jouer ! Les fanas de sport automobile qui reprochent aux télévisions (à juste titre) de ne pas diffuser assez de rallyes, vont être ravis comme tout. Les voilà aux premières loges, avec trois vues de caméra au choix. Sega nous gâte !

Tous les records sauvegardés !

Eh oui, quel que soit le temps que vous aurez effectué, et à condition qu'il soit parmi les meilleurs (la console est très forte !), vous le retrouverez sauvegardé éternellement dans la mémoire interne de la Saturn. Ils sont d'ailleurs classés suivant de très nombreux critères : vitesses auto ou manuelles, Delta, Stratos, Celica, Desert, Forêt, Montagne...





GRAPHISMES 19

Des voitures très fidèles à la réalité, des décors somptueux travaillés dans les moindres détails, bref, c'est de la folie pure !

ANIMATION 19

Il n'y a absolument aucun ralentissement, que vous soyez nombreux à l'écran ou non. C'est super-fluide, super-rapide et c'est le pied intégral !

MANIABILITÉ 18

Que vous preniez l'une ou l'autre des différentes voitures à disposition change considérablement la façon de piloter. C'est génial !

SON/BRUITAGE 18

C'est simple, il y a plus d'effets sonores et de musiques qu'en Arcade ! Même le copilote (Keneth Ibrahim pour les intimes) n'a pas été oublié !



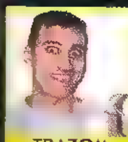
J'AIME

- Les graphismes, l'animation, la fluidité, les options, et tout le reste... inouï !



J'AIME PAS

- Le choix d'une vue extérieure plus "haute" aurait été plus judicieux.
- Le mode "2 joueurs" un peu écrasé mais bon...



TRAZOM

EN RÉSUMÉ

Il semble bien que la guerre (je ne pense pas qu'il y ait de mot plus approprié !) Sony/Sega soit bel et bien lancée. Sega Rally vient combler une lacune assez grande sur nos consoles de salon, puisqu'il réinvente purement et simplement le concept de la course automobile. Si vous êtes avides de sensations fortes et/ou possesseurs de Saturn, vous vous devez de posséder ce gigantesque titre de toute urgence, qui est de surcroît une conversion quasi fidèle de l'Arcade ! Qui dit mieux ?

98%

SATURN
EDITEUR : SEGA
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : 9
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : ARCADE
PRIX : 499 FRANCS, AVEC UN JOLI PISTOLET BLEU PAS RIDICULE DU TOUT

Une petite mise au point pour commencer : je vous le disais déjà en preview le mois dernier, il me semble opportun de rappeler que nous testons un jeu que tout le reste de la presse vidéo-ludique a déjà testé pour décembre, date de sa sortie. Le jeu a été partout testé sans le pistolet infrarouge, et certaines notes s'en ressentent. Nous testons ici la version définitive avec pistolet, voilà ! Deuxième point : le jeu sera vendu obligatoirement avec le pistolet qui n'est donc pas un accessoire à acheter en plus, il fait partie intégrante du jeu grâce à un package intéressant pécuniairement parlant, puisqu'à un prix légèrement supérieur aux autres jeux. Dernier détail : la couleur du pistolet sera bleue comme aux États-Unis. En fait, ce détail soulève une polémique lancée par les associations de consommateurs soucieux de protéger les têtes blondes françaises. Ces dernières ont forcé Sega France à censurer la version japonaise du pistolet très réaliste, noir et énorme. Vous jouerez donc avec un pistolet tout aussi précis mais complètement ridicule en plastique bleu. Pour en revenir au jeu, Virtua Cop est un jeu d'arcade dans lequel le joueur utilise un pistolet en plastique et qui fonctionne sur le principe des infrarouges. Vous visez des cibles qui apparaissent à l'écran, et vous tirez sur ces dernières avec des balles fictives, je précise : fictives ! On peut même jouer à deux dans les salles. Une anecdote à propos de Virtua Cop en arcade : lorsque vous voyez un joueur émérite en action, ne vous étonnez pas de le voir baisser frénétiquement et très souvent le pistolet, canon vers le bas, c'est en fait un moyen de recharger l'arme. J'ai moi-même longtemps cru que c'était un moyen mécanique de recharger, ce qui n'est pas le cas. En fait - et on retrouve cela sur Saturn - on doit tirer en dehors de l'écran pour recharger, voilà pourquoi on baisse le canon le plus souvent ! Je rappelle que le pistolet contient six balles, et que vous pouvez recharger à tout moment. N'abusez pas trop des tirs infinis du jeu : un pourcentage apparaît à la fin de chaque sous-niveau pour vous indiquer le nombre de cibles touchées par rapport au nombre de coups tirés. C'est parfois rigolo de tirer dans tous les sens, mais cela n'apporte que des désillusions à l'apparition du pourcentage déshonorant. Le jeu se déroule en trois mondes composés de sous-niveaux et terminés par des boss, mondes que vous pouvez passer dans n'importe quel ordre. Virtua Cop est un jeu d'enfer pour deux raisons : ses qualités techniques rehaussent l'intérêt que l'on peut porter à la Saturn, et son intérêt ludique attirera tous les amateurs de tir et d'action. Il est vrai que la durée de vie est limitée, mais c'est tellement bon de tenter des pourcentages toujours plus forts !

OLIVIER



Derrière cette vitre se cache la mort ! Pour ne pas vous faire surprendre, vous pouvez arroser la vitre. L'ennemi apparaîtra derrière, directement, prêt à être abattu !



Des armes supplémentaires sont disponibles à certains endroits ; parfois, elles sont cachées ; d'autre fois, ce sont des personnages qui les font apparaître après que vous les ayez tués. Vous trouverez ainsi un magnum, un shotgun, un machine gun, un automatic, un riffle.

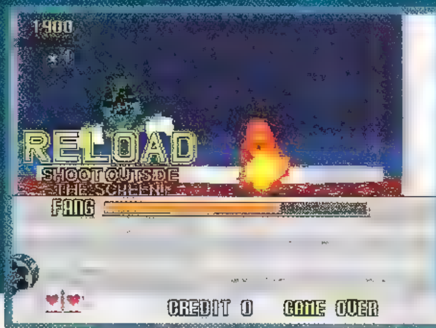


VIRTUA COP



LES TROIS BOSS ET DEMI !







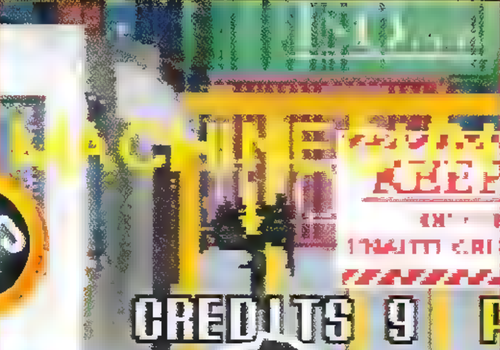
A la fin de chaque monde, vous trouverez un mec plutôt sympa mais bougrement accrocheur avec un lance-missiles (trois à la fois), un lance-flammes et une volonté qu'il vous sera difficile de transgresser.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

LA MITRAILLEUSE

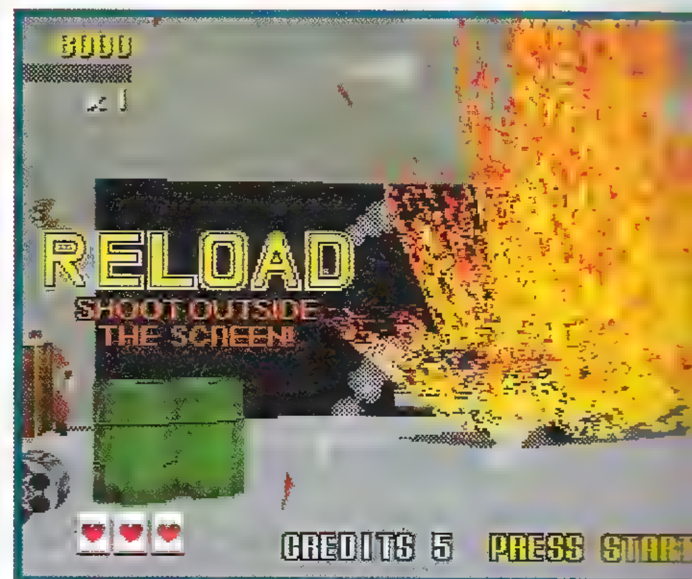
[illegible]





TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Que de monde ! Si vous trouvez que le nombre d'ennemis est bien trop grand, visez [illegible] barils, et une belle explosion viendra vous débarrasser des inopportuns en une fraction de seconde, et ce d'un seul coup.





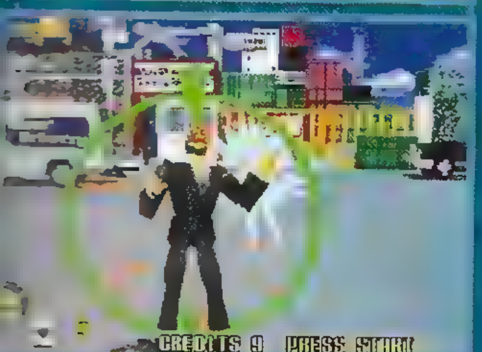


[illegible]

PAN, T'ES MORT !



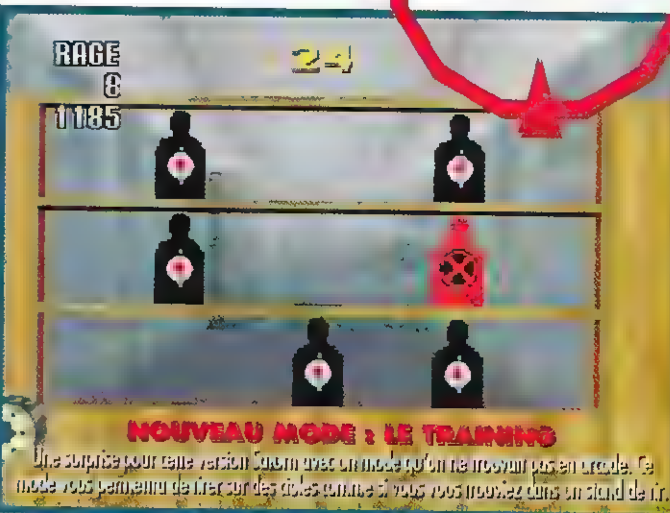






Le réalisme des mouvements des personnages [illegible] dans Virtua Cop est tel que lorsque vous tirez dans les jambes d'un ennemi, celui-ci [illegible] en tenant sa jambe blessée. Si vous visez la main, le pistolet ennemi vole dans les airs et le bras a un mouvement désarticulé vers l'ar[illegible] sous la violence du coup. Si vous visez la tête, le personnage tombe en arrière, etc.

VIRTUA COP



NOUVEAU MODE : LE TRAINING

Une surprise pour cette version Saturn avec un mode qu'on ne trouvait pas en arcade. Ce mode vous permettra de tirer sur des cibles comme si vous vous trouviez dans un stand de tir.

LE SOUCI DU DÉTAIL !

Visez un peu cet immeuble, ça se passe de commentaires. Les effets de reflets évoluent avec les mouvements de caméra : zooms, rotations, travellings rapides. Le réalisme est tel qu'on en oublie de shooter les ennemis !





Certains ennemis vous attaquent carrément à la hache et en gros plan s'il vous plaît ! Après avoir shooté ce barbu, jetez-vous ensuite sur le bonus d'arme automatique.



GRAPHISMES 18

C'est presque aussi beau qu'en arcade, avec même du mapping en plus pour certains détails. Une finesse dont certains doutaient depuis Daytona et autres.

ANIMATION 18

Un réalisme époustouflant dans les mouvements des personnages. Des réactions vraiment humaines, c'est carrément incroyable !

MANIABILITÉ 19

Le top classe de la maniabilité : comment ne pas s'amuser avec un pistolet ultra-précis ? N'importe qui sait manier un flingue, c'est curieux mais c'est comme ça !

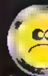
SON/BRUITAGE 12

Des musiques ignobles quand on pense à la qualité générale du jeu, et quand on se rend compte que ce ne sont pas les musiques originales.



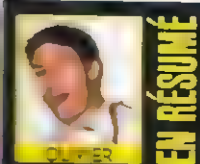
J'AIME

- L'arcade à la maison.
- Des graphismes très fins.
- Des animations hyper-réalistes.



J'AIME PAS

- Le flingue noir japonais aurait été le bienvenu.
- Durée de vie limitée.
- Un peu bourrin, le jeu !



EN RÉSUMÉ

Un des trois super-hits de Sega Japon sur Saturn qui va booster les ventes de Saturn. Pourquoi un hit ? C'est de l'arcade pure : avec un flingue en plastique ultra-précis et très maniable, la conversion est réussie, c'est sûr ! Les graphismes sont très fins (où sont les pixellisations ?), les mouvements des personnages très fluides et follement réalistes pour de la 3D polygonale. Un jeu à posséder si vous aimez l'arcade.

92%

PLAYSTATION

EDITEUR : OCÉAN
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE PERSONNAGES : 6
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUE : NON
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

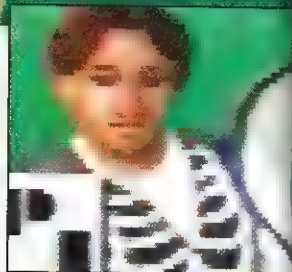
C'est la première et il y en aura d'autres ! C'est un peu ce que l'on se dit quand on joue pour la première fois à Power Serve. Océan a découvert ce jeu développé au Japon le premier et a bien fait de l'éditer en France car, sous ses couverts de précurseurs, il propose une simulation vraiment intéressante. Certaines imperfections sont là pour nous rappeler ce côté pionnier mais globalement, l'amateur de tennis sur console y trouvera son compte et plus encore. Pourquoi plus encore ? Tout simplement parce que ce jeu est innovant, un mot que trop peu de développeurs connaissent. Les créateurs de cette simulation se sont attachés à fournir des images jamais vues pour un jeu de tennis et des techniques révolutionnaires basées sur la 3D polygonale. Sur PlayStation,les polygones ne constituent pas une nouveauté mais ce n'est pas sur ce plan qu'il faut se placer : je pense à toutes les simulations de tennis sur console et Power Serve est bien la seule à proposer des joueurs aux mouvements aussi réalistes. De plus, vous pouvez à tout moment revoir vos coups et déplacements en changeant d'angles de vues, en splittant l'écran en deux parties pour les deux vues des joueurs, etc... Tout ceci est possible grâce à la technique des polygones réservée jusqu'alors aux jeux de combats, aux courses, aux simulations, heu, à tous les jeux PlayStation ou presque ! Dans Power Serve, vous pouvez tourner autour de l'action pendant les replay, zoomer en temps réel (un petit exploit) et pendant le jeu lui-même, changer les vues. Ces vues différentes sont extraordinaires pour analyser vos actions a posteriori. Par contre, vous ne choisirez qu'une vue pour jouer, la vue isométrique classique, les autres étant à proprement parler impossibles à gérer. Les polygones sont aussi perturbants au départ car les joueurs sont un peu géométriques, on s'y fait par la suite. Dernier point : l'aspect simulation prime devant l'aspect ludique avec à la fois une précision au millimètre nécessaire dans vos déplacements et un manque de netteté lors de vos coups. C'est bien là le seul reproche qui rend Power Serve assez difficile à contrôler, tout est dans le placement de votre joueur. Quoiqu'il en soit, cette simulation mérite de figurer dans votre ludothèque PlayStation; un grand jeu!

OLIVIER.

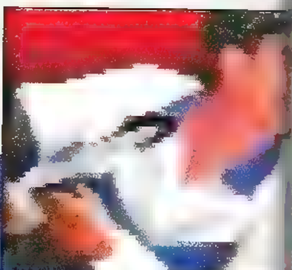
POWER SERVE



LE JEU SIMPLE
Quand je dis simple c'est par opposition à double bien évidemment car Power Serve n'est pas spécialement facile à prendre en main.







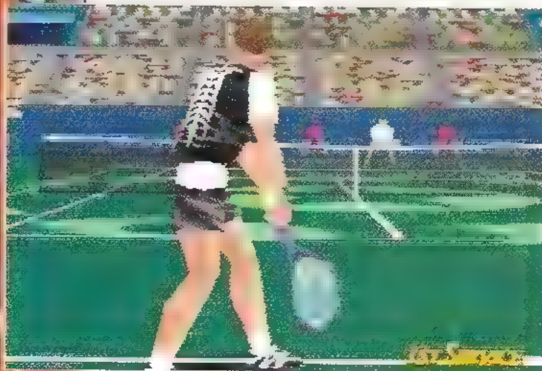


Avec une caméra qui suit l'action de manière latérale, il vous sera quasiment impossible de placer un coup. Ce mode n'est utile qu'en Replay.





VUE CLASSIQUE
Pour jouer, même si les nombreuses vues possibles semblent attractives, il faudra choisir la vue isométrique classique, seule vue permettant de bien profiter de cette simulation ludiquement parlant.

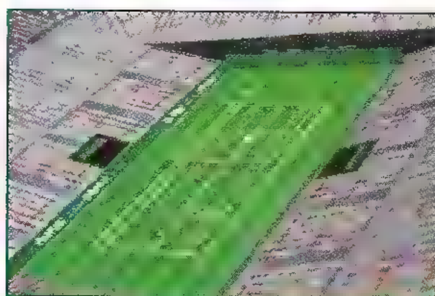


Il semble que les graphistes aient choisi Agassi comme modèle de ce joueur. La superbe tenue style aigle-noir de ce dernier ne contredit pas cette rumeur.

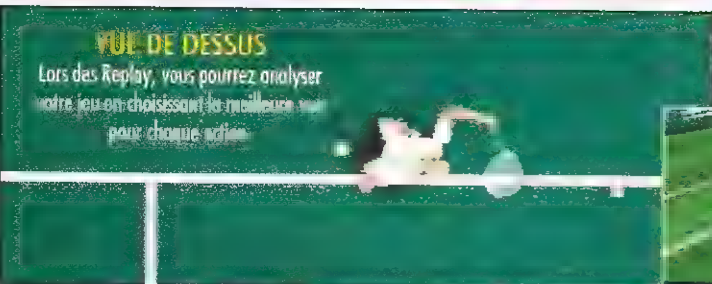




LE JEU EN DOUBLE
En vue isométrique, vue conseillée pour le jeu en double, vous pourrez vous délecter en choisissant qui sont les humains et qui sont gérés par la machine. Nous ne savons pas à l'heure qu'il est si le jeu est compatible avec le quadrupleur Sony, bien que le jeu semble permettre cela.



Lorsque vous avez choisi l'option Replay, vous pouvez zoomer et tourner autour de l'action et ce, en temps réel.



VUE DE DESSUS
Lors des Replay, vous pourrez analyser votre jeu en choisissant la meilleure vue pour chaque action.



DOUBLE VUE HORIZONTALE
Admirez les textures de la queue de cheval de cette joueuse, un réalisme fou !



DOUBLE VUE VERTICALE
Le principe qui splitte l'écran en deux parties vous permet, pendant le jeu, de voir votre vue du jeu mais aussi celle de votre adversaire en simultané.





GRAPHISMES 15
Des personnages modélisés en 3D un peu bizarres mais c'est la technique polygonale qui veut ça.

ANIMATION 18
Des dizaines de vues différentes, des zooms, des rotations en temps réel pendant le jeu, très fluide.

MANIABILITÉ 14
Une prise en main assez longue mais qui vous fera ressentir un nouveau plaisir du tennis sur console.

SON/BRUITAGE 12
Aucun effort n'a été fait sur la bande-son de Power Serve mais on ne leur en veut pas, pour du tennis...

J'AIME
- Première simulation de tennis sur PlayStation.
- Des personnages réalistes et des vues idem.
- Un aspect simulation poussé.

J'AIME PAS
- Un jeu encore bien difficile.
- La plupart des vues sont injouables.
- Des joueurs polygonés un peu étranges.



OLIVIER

EN RÉSUMÉ
Première simulation de tennis sur PlayStation, Power Serve vous propose de participer à un championnat de tennis comme si vous étiez sur le terrain grâce à sa technique polygonale. Le réalisme poussé à l'extrême rend le jeu difficile mais tellement prenant. Une dizaine de vues différentes et les zooms et rotations en temps réel font de Power Serve un jeu innovant et intéressant.

85%

SATURN

EDITEUR : SEGA
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
SPÉCIAL : RAS
CONTINUE : 2
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE





C'est le mois Saturn ! On brade les jeux PlayStation les amis, profitez-en ! Plaisanteries mises à part, il semble que les jeux Saturn soit plus nombreux et bien meilleurs en ce début d'année que ceux d'en face. Même si l'exemple de Wing Arms est moins flagrant face à Ace Combat que Sega Rally face à Ridge ou VF2 face à Tekken, le côté spécialiste du jeu vidéo de Sega reprend du galon, on commence à bien sentir le savoir-faire du géant de l'arcade japonais. Je préfère Ace Combat en ce qui concerne les graphismes mais son intérêt et sa durée de vie sont bien inférieurs à ceux de Wing Arms, c'est certain ! Il est vrai que Wing ne propose pas de missiles à têtes chercheuses (normal pour un jeu censé se dérouler pendant la deuxième guerre mondiale), qu'il est difficile à prendre en main et qu'il pixellise parfois un peu trop mais quel intérêt ludique ! La difficulté du jeu rend sa durée de vie d'autant plus intéressante. Le jeu est en fait une suite de missions de destruction d'objectifs au sol ou dans les airs, destruction se faisant à partir de votre coucou choisi préalablement parmi des avions de toutes les époques aussi bien américains que japonais. Le célèbre Zéro est le plus facile à manier et vous pourrez ainsi vous prendre pour Pépé Boyington dans Têtes Brûlées ! Le jeu vous propose en effet de nombreuses et surtout longues missions, un peu comme dans la vie courante du chasseur de la dernière guerre : partir sans jamais être sûr de revenir. C'est une différence qui fait de Wing Arms un jeu plus attachant qu'Air Combat, mis à part les graphismes. Je vous pousse donc à suivre la tendance du moment en investissant dans une Saturn si vous voulez bien vous éclater sur un jeu de simulation aérienne qui ne doit rien aux jeux d'arcade purs; deux plaisirs pour le prix d'un, ça fait réfléchir non ?

OLIVIER.



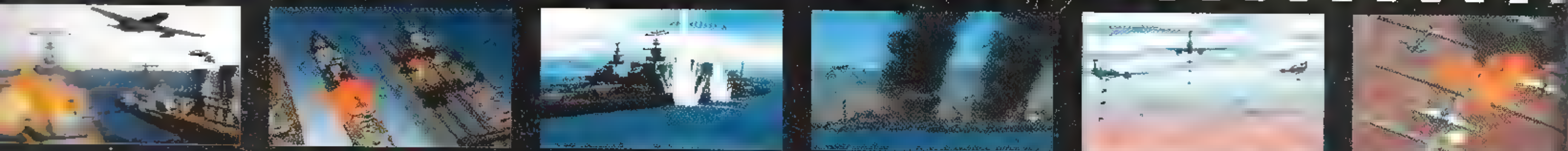
VUE EXTERIEURE
La vue extérieure est la plus plaisante avec des grandes embardées dont vous pourrez apprécier les résultats comme si vous y étiez.

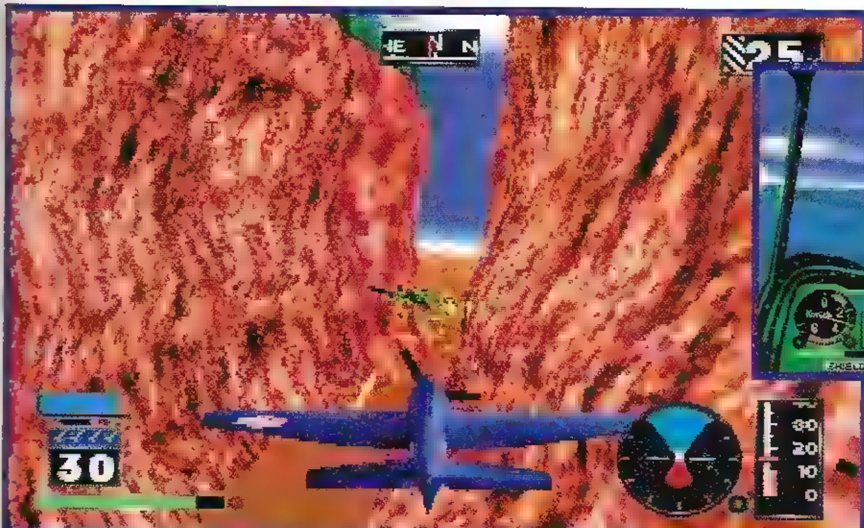


VUE INTERIEURE
En vue intérieure, le réalisme est moins impressionnant et l'on se sent plutôt prisonnier de la vieille carlingue du zinc. Par contre, tous les indicateurs sont là pour vous aiguiller : radar (curieux pour l'époque), indicateur de vitesse, munitions, etc...



Cette super-forteresse en gros plan vous permet d'apprécier le réalisme du jeu même si les pixellisations habituelles sur Saturn font parfois désordre.

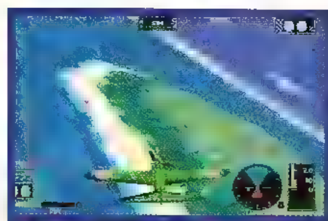




Le passage du canyon vous rappellera que Wing Arms n'est pas qu'un jeu d'arcade dans lequel il faut shooter des avions ennemis. Vous ne devrez jamais quitter des yeux les murailles tout en visant l'avion que vous poursuivez.



Sous les pavés, la plage ! Quelle vue idyllique pour un pilote qui ne rêve que d'une chose : sortir de son cockpit surchauffé dont les impacts de balles sont la preuve d'une activité intense.



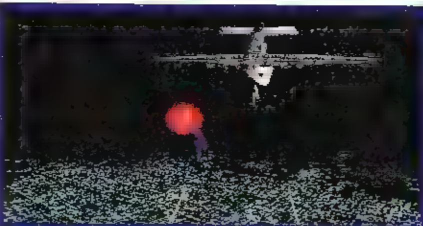
COMPARATIF • COMPARATIF



PANZER DRAGON

Les deux jeux ne sont pas du tout construits sur le même univers et n'ont pas vraiment le même but. Par contre, il s'agit dans les deux cas de jeux de tir en 3D. Dans Wing Arms, vous pilotez des avions et tirez sur d'autres alors que dans Panzer, c'est un Dragon que vous chevauchez pour tirer sur tout ce qui bouge. Disons que Wing Arms est bien plus complet, long et prenant que Panzer qui, par contre, est plus beau. A vous de décider et demandez-vous aussi si vous aimez les simulations de combats aériens plutôt que les classiques shoot-them-up en 3D.

COMPARATIF • COMPARATIF



UNE VILLE LA NUIT

Cette ville est en l'occurrence Tokyo et il paraît étonnant que le Tokyo de l'époque à laquelle se déroule le jeu soit aussi illuminé.



Ce n'est pas un mode poursuite mais bel et bien votre avion qui se fait poursuivre par un ennemi, la chasse est ouverte ! La vue passe automatiquement de derrière votre zinc lorsque vous vous faites accrocher par un ennemi.





UNE APPROCHE DELICATE

Wing Arms est un jeu de tir très axé arcade mais qui n'a pas oublié l'aspect simulation et l'on s'en rend bien compte sur cette approche d'une cible que vous visualisez tout d'abord sur la carte générale du niveau.

GRAPHISMES 15

De très belles couleurs, de nombreux détails dans les décors mais une pixellisation habituelle qui gâche un peu le plaisir visuel.

ANIMATION 18

Une fluidité exceptionnelle vue le nombre d'éléments texturés à l'écran et un réalisme incroyable lors des combats.

MANIABILITÉ 17

Le jeu est assez difficile à terminer mais facile à prendre en main. Ce sont surtout les tirs qui sont à étudier car le pilotage est intuitif.

SON/BRUITAGE 15

De très bons sons mais rien de bien extraordinaire quand on connaît les capacités de la machine.

J'AIME

- Arcade et simulation font bon ménage.
- Un intérêt ludique très Sega.
- Une grande durée de vie.

J'AIME PAS

- Sacrée pixellisation !
- Une prise en main laborieuse.
- Un jeu difficile car sans sauvegarde.



OLIVIER

EN RÉSUMÉ

Wing Arms propulse la Saturn encore vraiment très haut puisque vous pourrez bénéficier des avantages de l'arcade dans une simulation d'avion en 3D. Graphiquement réussi, le jeu se place néanmoins derrière Ace Combat sur PlayStation du point de vue technique. Mais sa durée de vie est bien plus longue et sa jouabilité plus avancée. Un jeu très fun et passionnant.

90%

TEST

SATURN

EDITEUR: SEGA-MICROCABIN
NOMBRE DE JOUEURS: 1
NOMBRE DE NIVEAUX:-

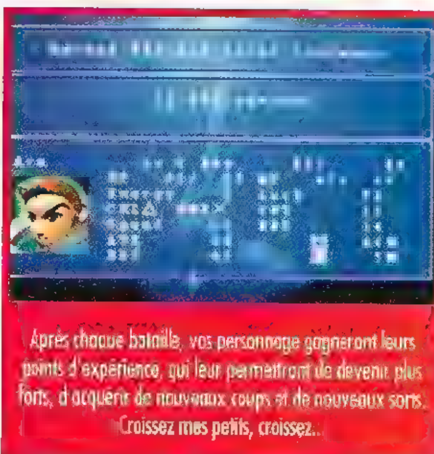
GENRE : SIMULATION-RPG
NIVEAUX DE DIFFICULTE:-
CONTINUE: SAUVEGARDES EN RAM
DIFFICULTÉ: MOYENNE



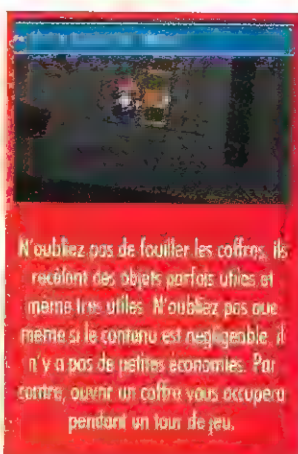
MYSTARIA

Anciennement appelé Riglord Saga, voici Mystaria. Vous êtes un prince, et un sale type veut envahir votre royaume. En plus, il semblerait que votre mère soit de la partie. Hum, pas très sympathique, cette histoire. Prenez quelques braves gars avec vous, et défendez votre royaume. Le jeu se déroule ainsi : explorations, villages, batailles. Les batailles, comme dans tout bon Shining Force, ont lieu sur un espace délimité où vous devez gérer le déplacement de vos hommes face à l'ennemi. La nouveauté de ce jeu, par rapport aux classiques, c'est qu'il met en scène un concept de relief de terrain. Ainsi vous ne pourrez pas franchir certaines pentes, ou aurez "malus-bonus" suivant votre position "basse/haute" par rapport à l'adversaire attaqué. Les sorts sont de la partie avec les classiques boules de feu et sorts de soins. Pour l'avoir bien avancé en version japonaise, je peux vous dire que le jeu est intéressant à tous les niveaux. Malheureusement, il est plutôt laid, et cela peut rebuter le joueur. Mais il s'agit là du premier jeu véritablement rôles-stratégie traduit en version française. Un atout qui peut donc lui valoir les égards de bien des joueurs officiels allergiques aux petits signes japonais. Ça arrive...

Greg



Après chaque bataille, vos personnage gagneront leurs points d'expérience, qui leur permettront de devenir plus forts, d'acquérir de nouveaux coups et de nouveaux sorts. Croissez mes petits, croissez...



N'oubliez pas de fouiller les coffres, ils recèlent des objets parfois utiles et même très utiles. N'oubliez pas que même si le contenu est négligeable, il n'y a pas de petites économies. Par contre, ouvrir un coffre vous occupera pendant un tour de jeu.



Contre les agressions dans le métro, la boule de feu. Pour vous, mesdames, pratique, utile, discrète, elle s'invoque sans difficulté et atteint l'adversaire sur une distance de quatre cases. Ne sortez plus sans elle !



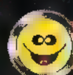
Le quadrillage est un des modes de vues sélectionnables pendant une bataille. Cela permet de mieux cerner les distances entre les protagonistes.

GRAPHISMES 13
C'est fouillis, c'est un peu gros pâté, mais les personnages sont sympathiques. Une réalisation qui tenait le coup il y a six mois, quoi...

ANIMATION 11
C'est plutôt saccadé dans tous les sens du terme. Animation hachée, transitions des diverses phases longues et fastidieuses. Le point faible du jeu.

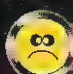
MANIABILITÉ 16
On peut sauter les phases un peu longues, magouiller son tableau de coups et changer de nom à n'importe quel moment. Un menu de combat efficace, quoi !

SON/BRUITAGE 17
Des musiques très sympathiques, vraiment. Les bruits sont dans la moyenne. Mais j'insiste sur le caractère avenant des musiques.



J'AIME

- Un jeu de rôles enfin en officiel
- Une durée de vie honnête
- Une grande variété de personnages



J'AIME PAS

- Le jeu est plutôt moche
- Certaines batailles sont mortellement ennuyeuses



EN RÉSUMÉ

Riglord Saga (ah, pardon... Mystaria !) en amusera beaucoup, c'est sûr. Mais les joueurs que le japonais ne rebute pas préfèreront attendre le mois de février avec Lunar, Far East Of Eden, Dragon Force, et Abert Odissey... et puis c'est tout. Mais c'est déjà pas mal. Achetez une Saturn, amis du RPG ! Sega ne vous décevra pas.

84%

actua SOCCER

Dribblez en 3 D

et en motion capture*

et GOOAAAAL !!!





Commentaires Exclusifs de Thierry Roland







- Un réalisme en 3D grâce à la nouvelle technologie "Motion Capture"
- Tous les angles de caméra sont possibles, même dans le ballon
- Jouabilité, rapidité, animations hyper-fluides, ambiance d'enfer...
- 44 équipes internationales et 22 joueurs avec 8 compétences spécifiques
- Elu "meilleure simulation de l'année" par la BBC



CD-ROM PC





Interactive
MotionTechnology

playit



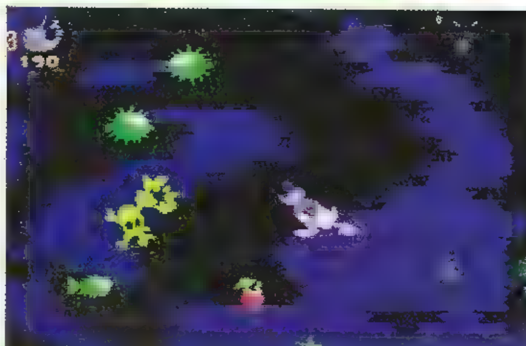
Donald in Maui Mallard

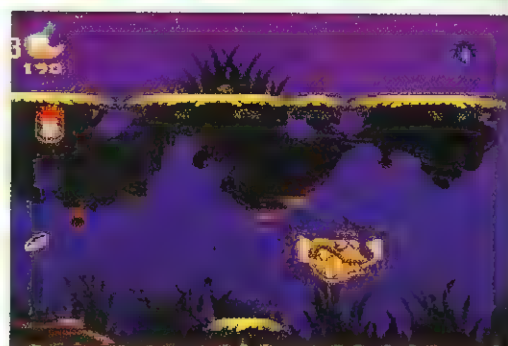
MEGADRIVE
EDITEUR : DISNEY INTERACTIVE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 9
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
SPÉCIAL : L'UN DES PREMIERS JEUX "DISNEY INTERACTIVE"
CONTINUE : 3
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : SUPER NINTENDO EN MARS 96

C'est le grand retour de Donald sur Megadrive, des années-lumière après les jeux qui nous ont jadis enchantés (Quackshot et Mickey & Donald). On désespérait, mais les studios Disney Interactive se sont rappelés que nous existions, nous les fanatiques de jeux de plates-formes à base de personnages Disney. Cette fois, Donald ne s'appelle plus Donald mais lui ressemble comme deux gouttes de pixels ! Maui Mallard, tel est son nouveau nom, est un détective que l'on charge au début du jeu d'enquêter sur les méfaits de Shabuhm Shabuhm, le gardien des portes des ténèbres qui a décidé de descendre sur Terre pour faire la fiesta. Muni d'un colt et habillé en touriste, Maui va traverser sept niveaux bourrés d'ennemis et de surprises dans la plus pure tradition des jeux de plates-formes Disney. Mais la plus grosse surprise, Maui la découvrira lorsqu'il aura déniché des bonus Yin-yang lui permettant de se transformer en Ninja pendant quelques secondes.L'action est bien au rendez-vous avec une difficulté croissante mais rapidement stressante. Maui Mallard, ce n'est pas un jeu pour les petits, c'est un truc qui vous fera passer de longues heures à vous demander si vous le terminerez un jour.

OLIVIER

MAUI MALLARD LE CANARD
Notre héros est un canard et son nom est Maui Mallard. Il peut tirer des projectiles de natures différentes et qu'il pourra récupérer un peu partout.


Graphiquement assez réussi, ce stage sous-marin est surtout beau grâce aux couleurs vives des ennemis qui apparaissent sur le bleu des décors.


Mais où est notre héros ? Sans doute dans la geule du piranha !



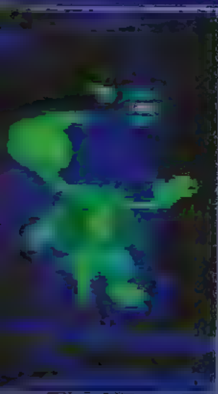




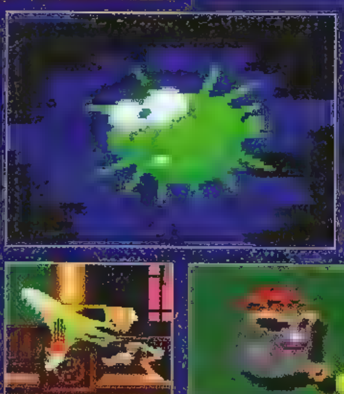


UN BOSS PAS COMMODE
Et la possibilité de le combattre de deux manières différentes, soit en Mallard, soit en Ninja. Le premier peut tirer de loin mais est moins agile, alors que le second avec son long bâton est plus efficace.

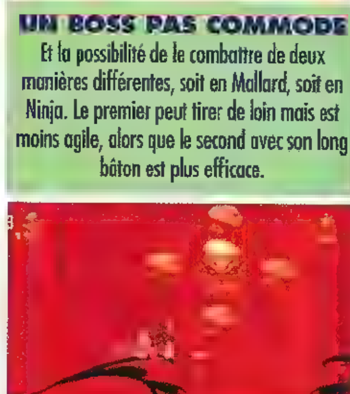
LA GALERIE DES MONSTRES







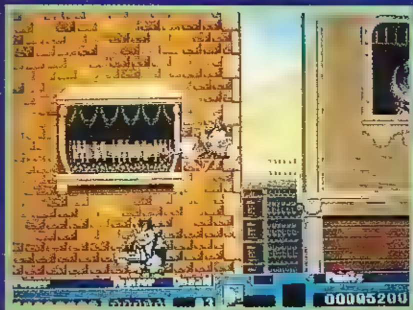




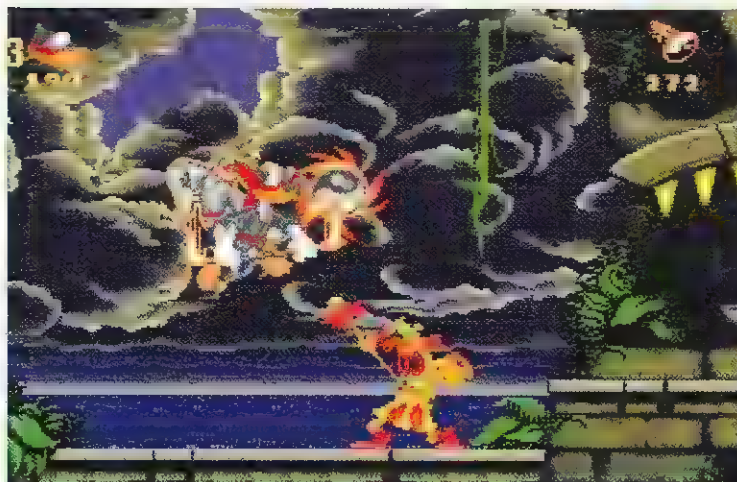
COMPARATIF • COMPARATIF

QUACKSHOT

Drôle de comparatif, puisque trois années séparent les deux jeux ; mais il faut bien le dire, si Maui Mallard est plus fun que Quackshot, il est quand même globalement moins beau et c'est bien dommage. Disons que les sprites sont plus détaillés, qu'on en trouve beaucoup plus, mais les décors sont moins fins. C'est donc d'un point de vue graphique que Quackshot passe devant Maui Mallard. Côté plates-formes et originalités, Maui est plus fourni. C'est donc en dernier lieu, le Donald millésimé 95 qui l'emporte.

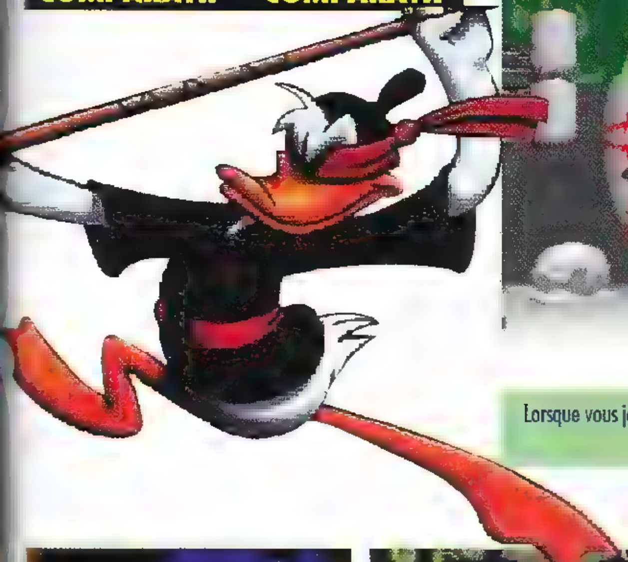


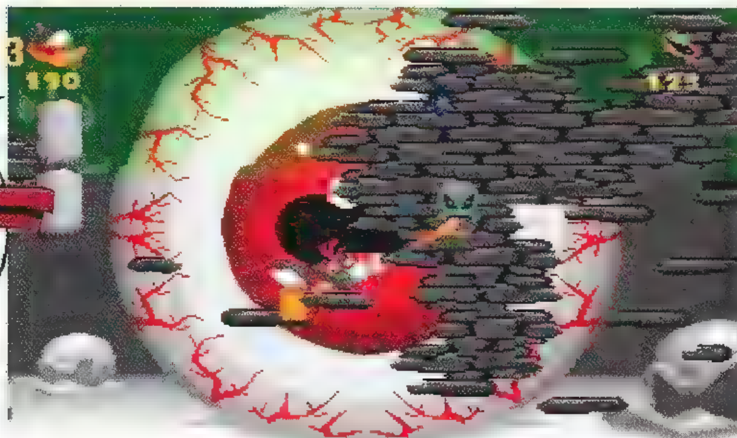
COMPARATIF • COMPARATIF



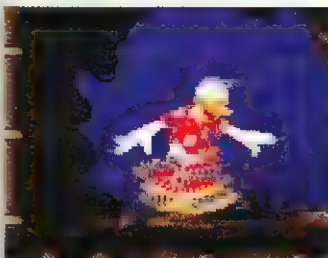
MAUI LE NINJA

Laissez votre doigt pressé sur la touche A et Maui se transforme en canard-Ninja ! Ses coups sont différents et il possède même des coups spéciaux.





Lorsque vous jouez en Ninja, votre bâton vous permet de vous balancer pour sauter plus haut et atteindre des plates-formes trop hautes.





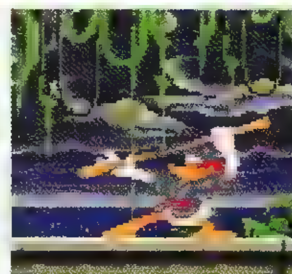


VERSION NINJA

Après s'être transformé en appuyant sur A (le premier cliché), Maui devient guerrier Ninja très agile et qui sait se servir de son bâton, jugez plutôt !







GRAPHISMES 15

Les graphismes sont inégaux mais souvent réussis tout de même avec des couleurs vives et des sprites de dessin animé.

ANIMATION 17

Pas de problème, on se croirait dans un dessin animé très fluide de Disney, avec des mimiques à n'en plus finir.

MANIABILITÉ 17

On passe du canard au Ninja avec la facilité d'un nouveau-né.

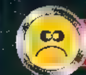
SON/BRUITAGE 15

Des bruitages horribles mais des musiques sympa. Ce n'est pas le principal attrait du jeu.



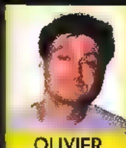
J'AIME

- Enfin Donald de retour sur Megadrive !
- Un jeu de plates-formes original.
- Mais dans lequel il faut parfois réfléchir...



J'AIME PAS

- Des graphismes inégaux.
- Trop linéaire.
- C'est à peu près tout.



OLIVIER

EN RÉSUMÉ

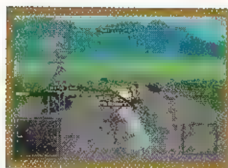
Maui Mallard est le digne successeur des précédents jeux de plates-formes mettant en scène Donald ou Mickey. Les graphismes sont inégaux, mais c'est bien la seule chose que l'on peut reprocher à ce jeu de plates-formes prenant, long et bourré de surprises. La dualité canard-Ninja du héros rend ce bon jeu sur Megadrive vraiment rigolo.

89%

PLAYSTATION

EDITEUR : CORE DESIGN LTD
GENRE : SIMULATION D'HÉLICO
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPECIAL : TRES FLUIDE

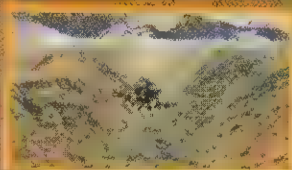
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
DISTRIBUTEUR : US GOLD
EXISTE SUR : SATURN

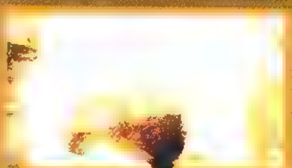







FIREST 2 THUNDER

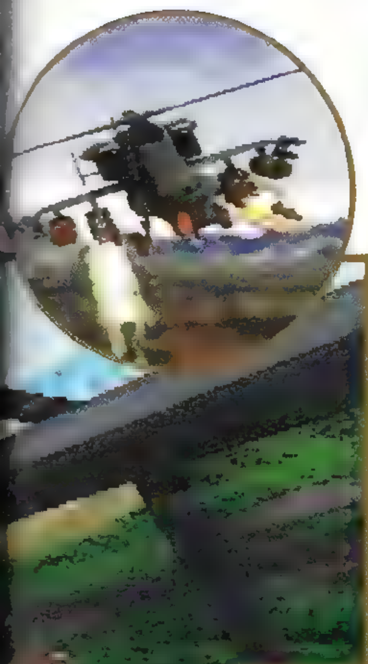



Une présentation flamboyante [illegible] vu, la PlayStation est très [illegible] : des images splendides, plein [illegible] sans aucune trame, c'est [illegible] très fort [illegible] Stébbine ! ?

Ça y est, voilà, on est foutu, la fin du monde arrive à grandes enjambées d'hypocrisie et de "rapacerie" en tout genre ; de plus, pour ne pas arranger les choses, c'est la grève générale dans tous les coins du globe En cette année de grâce 1999, seules deux chèvres turques de la génération des bonnes poires sont appelées à la rescousse par l'Armée de l'air, afin de faire régner l'ordre un peu partout sur la planète devenue complètement folle. À bord d'un hélico de la dernière génération, vous allez vous venger une fois n'est pas coutume (hum... hum...) - comme jamais pour toutes ces années de "chevrage" forcé... Alors voilà, vous et votre copilote (en français dans le texte pour les indications de cible !), allez devoir éclater de l'abruti à tour de bras pour en finir une bonne fois pour toutes avec ces gens à la conscience embuée. Voilà, le décor est campé, vous savez désormais qui sont vos ennemis prioritaires... À bord de votre engin ultra-perfectionné, vous aurez trois sortes d'armes au départ : des missiles, des roquettes et une mitrailleuse de type AK-95. Que ce soit pour les tirs éloignés ou rapprochés, dans les airs, sur terre ou sur mer, les missions divergeront. Tantôt vous aurez à pulvériser des cibles prioritaires (hélicos, bases avancées, chars, rapaces, etc.), tantôt vous aurez à protéger des éléments importants pour notre société (bateaux, fric, SICAV, lingots d'or et autres) afin qu'elles se frayent un chemin à travers une région hostile. Si vous croyez, bande de tire-au-flanc, que vous allez faire la grasse matinée, vous vous trompez lourdement. Vous n'êtes qu'au début de vos peines et de vos problèmes. Allez, courage, plus que cinq milliards de tarés à pulvériser et ce sera bon...

TRAZOM









En plein milieu de la savane, on trouve parfois des chars derrière un sapin turc.

sur une cible.



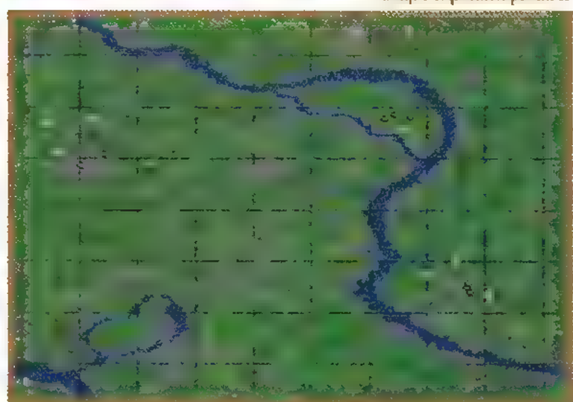
La deuxième vue cockpit (très proche du pare-brise) est également spectaculaire et appréciable à juste titre.



Les cartes des régions où vous devez faire montre de toute votre puissance de dissuasion et de destruction sont montrées avant chaque expédition punitive.



Les roquettes (quatre à la fois) lancées de plein fouet sur ces pauvres bateaux qui ne peuvent rien faire. À la guerre comme à la guerre !



GRAPHISMES 16

De belles modélisations d'engins, une présentation sublime, voilà de quoi réjouir les yeux de tout un chacun !

ANIMATION 15

On peut difficilement faire plus fluide dans le genre, même si les décors arrivent par à-coups. C'est bien dommage !

MANIABILITÉ 17

Aucun problème de ce côté-là, l'hélico se manie très facilement à partir du moment où vous avez découvert ses moindres subtilités.

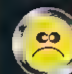
SON/BRUITAGE 15

Des voix en français assez puissantes militairement parlant, des musiques très spéciales, et voilà.



J'AIME

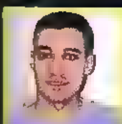
- Techniquement, c'est très impressionnant.
- Une bonne maniabilité.
- Très arcade ET simulation.
- Un bon fun.



J'AIME PAS

- Des décors qui arrivent très tardivement.
- Il faut aimer ce genre de jeu.
- Des couleurs très "militaires".

90%



TRAZOM

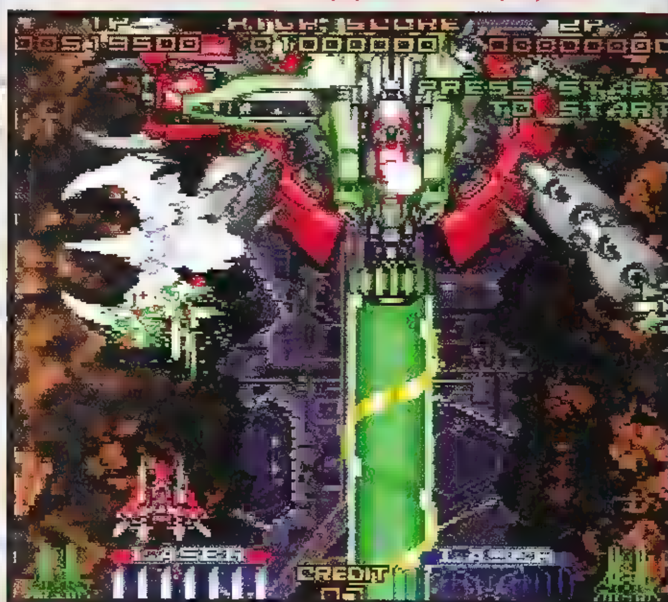
EN RÉSUMÉ

Attention, ce jeu est spécial ! Si vous n'avez jamais eu l'occasion de vous tester sur un simulateur de vol à tendance très "arcade", alors ne loupez pas ce titre, vraiment réussi techniquement. De plus, grâce aux longues missions, vous devriez certainement en avoir pour pas mal de temps avant d'en voir la fin. Un titre qui fait facilement oublier Air Combat.

SATURN

EDITEUR : ACCLAIM/TAITO
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
GENRE : SHOOT'EM UP
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTINUE : 4
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : ARCADE

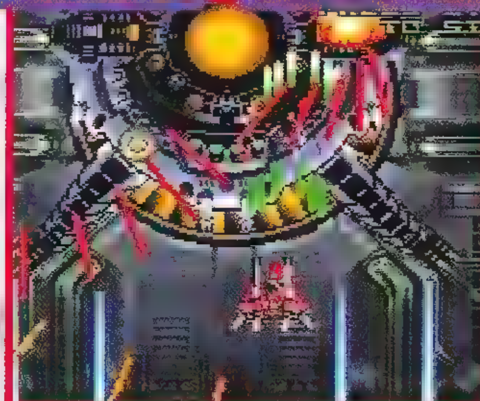
Suspendu dans le vide, ce monstre se détruit avec une rapidité déconcertante lorsque l'on connaît la marche à suivre. Plutôt que de détruire la bête elle-même, tirez dans ses pattes, afin qu'une chute terrible vienne la projeter dans la mort (quel lyrisme!).



GALACTIC ATTACK

Connu des grands joueurs d'arcade comme RayForce, et des joueurs japonais de la console Saturn comme Layer Section, le dernier shoot vertical de Taito change encore de nom pour le marché français: Galactic Attack. Oui, c'est super ringard, comme titre. Mais bon, on ne va pas en faire un fromage (enfin si, mais en fait non, finalement), puisqu'à part ce léger détail tout reste identiquement superbe à la version japonaise. Vous dirigez donc le vaisseau spatial "RayForce" dont la particularité de l'armement fait la force du jeu. En effet, chez Taito on est très fort puisqu'on invente le laser à tête chercheuse. C'est puissant, car lorsque l'on sait qu'un laser n'est rien d'autre qu'un rayon de lumière concentré, on se demande où peut être installé un organe pisteur de cible. Mais laissons de côté ces présomptions dignes d'un dialecticien à deux francs, et jouons, que diable. Car le jeu est excellent, il faut l'avouer. Pour les pauvres joueurs Nec qui n'ont pas encore vu le superbe Saphia (ou Saphir?), ce jeu est un excellent Nec-like shoot'em up (hum pas très français comme phrase...). Tout y est avec effets de scrollings rapides, avalanche de sprites ennemis, milliard de projectiles à éviter, et difficulté fort bien dosée. Le joueur va encore avoir des sueurs froides lorsque les petits projectiles rougeoyants vont frôler la carcasse de son vaisseau. Bref, un excellent produit que je recommande à tous, histoire de (re)découvrir ce qu'est un vrai jeu. En fait.

GREG



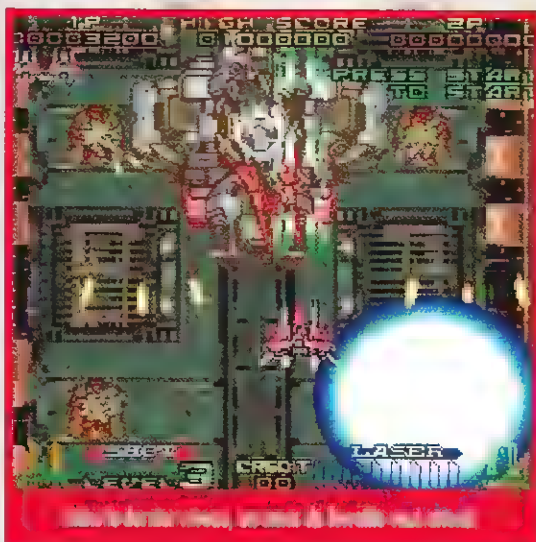
Je sais que cela ne se fait pas de vous dévoiler ainsi le tout, mais je ne pouvais m'empêcher de vous présenter le dernier boss. Détruisez les parties droite et gauche avant de vous attaquer au noyau central.

Lorsque vous détruisez certaines structures suspendues dans le ciel, les divers points qui s'y rattachent s'écrasent sur le sol dans un très esthétique effet de zoom; les ennemis aussi, d'ailleurs.



Le boss du cinquième niveau est assez déli... car tout se passe au niveau des nerfs. Il ne serait pas si difficile à battre s'il n'était pas aussi résistant.





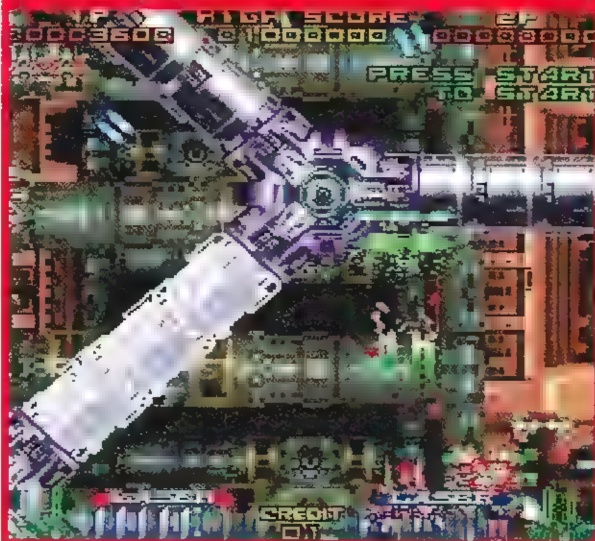
TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS •

[illegible] Vous aurez ainsi 8 crédits au lieu de [illegible]

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS •

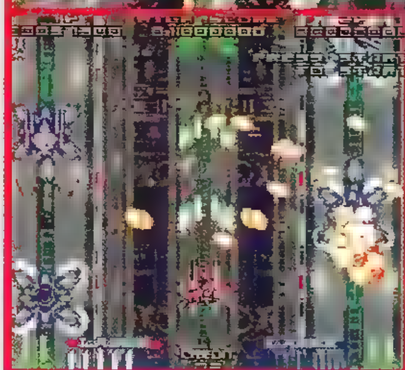


Le dernier niveau recèle des pièges très vicieux, comme ces parois à détruire si l'on veut survivre le plus longtemps possible. Le joueur audacieux pourra en cas de surestimation du soi tenter de détruire les piliers qui soutiennent la structure, difficile tentative.



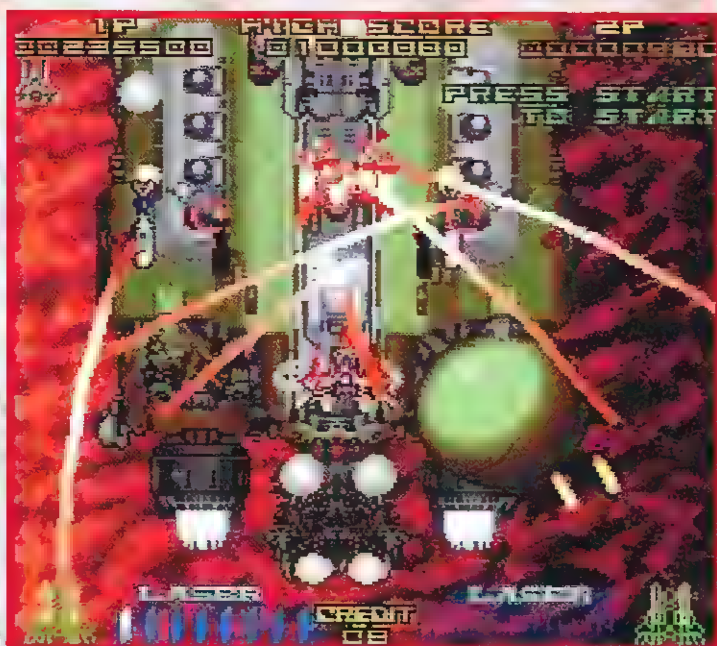
La plupart des vagues ennemies passent d'abord par le second plan avant de vous attaquer de face. Cela vous donne l'occasion de les "locker" avant qu'ils ne vous arrivent en pleine face.





Sur l'autoroute du cinquième niveau, les petits tanks à grande vitesse vous obligeront à montrer toutes vos capacités en matière d'esquive et de slalom.

Surgissant du coeur bouillonnant de la planète, le vaisseau-mère ennemi vous submerge de sa puissance de feu. Détruisez tout ce qui le compose avant d'en exploser le coeur, vous ne serez pas ainsi soumis à sa cadence de tir effrénée.





Le premier boss a un avantage particulier. On peut le détruire avant qu'il ne decolle.

GRAPHISMES 16

Le style n'est pas vraiment très fin, mais finalement c'est identique à l'arcade, donc pas de problèmes au niveau moral, on joue comme dans une salle!

ANIMATION 17

La multitude de petits sprites traverse l'écran sans que l'animation s'en ressente. Scrollings en parallaxe, zooms arrière, tout est parfait.

MANIABILITÉ 18

Le vaisseau répond, et c'est finalement à peu près tout ce qu'on lui demande. Non? En fait si, donc chut, et on joue.

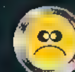
SON/BRUITAGE 16

On reste dans le domaine du sympathique. Ce n'est ni bon ni mauvais, c'est superclassique. On joue en laissant le son, quoi.



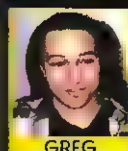
J'AIME

- Enfin un vrai jeu de tir en version française
- Le principe du "Lock-Laser"
- Une tonne de sprites



J'AIME PAS

- "Galactic Attack", quel drôle de nom...Layer Section sonnait si bien
- 6 stages, un peu court



GREG

EN RÉSUMÉ

Un fantastique jeu de tir qui mettra tout le monde d'accord sur le fait que certaines sensation "shoot'em upiennes" ne sont rendues que par un concept en 2 D. L'arcade chez toi, ami! L'arcade, ça veut dire la vitesse, le nombre d'ennemis et le vent spatial qui souffle dans tes cheveux!

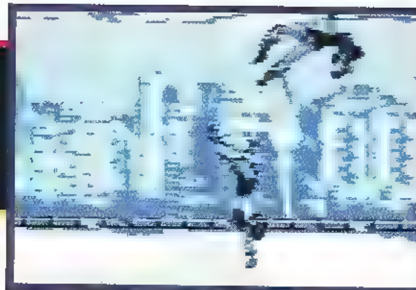
93%

TEST

GAMEBOY

EDITEUR : NINTENDO
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5

CONTINUE : INFINIS
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR :
SUPER NINTENDO

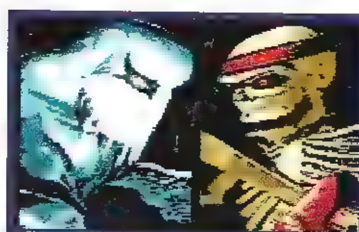


KILLER INSTINCT

Celui-là, on ne l'attendait pas non plus sur Game Boy mais les développeurs anglais de Rare ont réussi l'impossible. Si les graphismes ne sont pas vraiment au point, Rare ayant tenté d'adapter des sprites modélisés sur Silicon Graphics, ce qui est plutôt déplaisant en trois couleurs, on retrouve tous les coups spéciaux, les combos, Ultra et Breaker, le tout plutôt maniable et sur deux boutons seulement, un exploit ! A vous donc de vous relancer sur portable à la trace d'Ultratech et de ses vilains méchants qui veulent gagner le tournoi de tous les temps. On retrouve ainsi Glacius l'extraterrestre récupéré dans l'Antarctique par Ultratech, Jago qui nous vient du Tibet et lutte pour la sagesse, Fulgore le robot fabriqué par Ultratech pour tester les dernières techniques de combats... et tous les autres combattants. Bref, on retrouve presque toute la smala sur le petit écran du Game Boy. Par contre, sur Super Game Boy, vous évitez parce que c'est carrément moche et ça ne sert à rien, autant s'acheter la version Super Nintendo.

OLIVIER.







Killer Instinct était un jeu très technique sur Super Nintendo et il le reste sur Game Boy. Les développeurs ont réussi à faire tenir la plupart des coups spéciaux et techniques sur deux boutons, chapeau !

PAUSED

FULGORE 35 ORCHID

Plus que sur Super Nintendo, la jauge de Killer Game Boy diminue à grande vitesse. Le jeu est en effet plus rapide et plus violent avec des coups très forts. Vous n'avez qu'à imaginer des parties blitz d'échec sauf qu'ici, on ne réfléchit pas.

PAUSED

FULGORE 76 GLACIUS

GLACIUS 54 SPINAL

UNE SUPERBE VERSION SUPER GAME BOY

Qu'on s'entende, je parle des graphismes, pas de l'intérêt de jouer à Killer Game Boy sur une télé alors que l'on possède déjà la version Super Nintendo; dans ce dernier cas, c'est carrément débile ! Par contre, ceux qui ne posséderont que la version Game Boy pourront bien s'éclater à deux joueurs avec, ma foi, de bien belles bordures !

GRAPHISMES 14

Pas terrible, comparé à Street : il faut parfois deviner les personnages mais les coups restent précis et visibles.

ANIMATION 16

Aucun problème de clignotement et des mouvements réalistes (autant que le Game Boy puisse le permettre), tout baigne !

MANIABILITÉ 18

C'est le point fort de ce jeu, ce qui est heureux car il s'agit d'un jeu de combat ! Les coups spéciaux sont très facile à réaliser et sont précis.

SON/BRUITAGE 15

Rien de bien exceptionnel une fois de plus, les développeurs s'étant davantage attachés à la maniabilité qu'à l'aspect sonore.



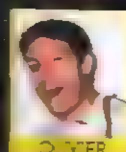
J'AIME

- Presque tous les coups spéciaux.
- Une maniabilité excellente.
- Une grand précision des coups.



J'AIME PAS

- Les persos sont moches.
- Problème de lisibilité.
- C'est tout.

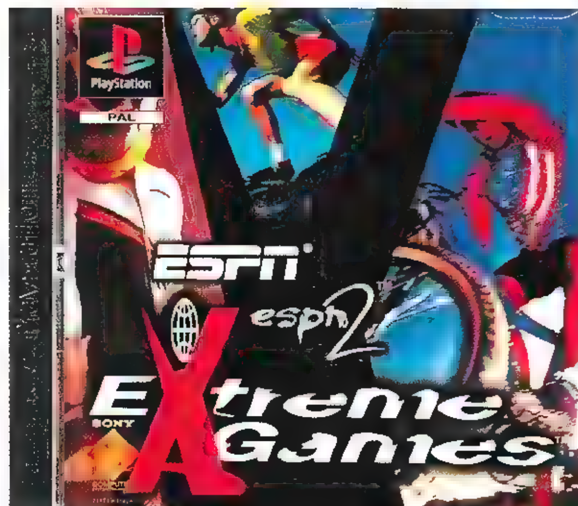


OLIVIER

EN RÉSUMÉ

Après dans l'ordre, Fatal Fury, Mortal Kombat et Street Fighter, c'est la saga Killer Instinct qui débarque en version lilliputienne. Le jeu est fabuleux sur Game Boy avec une maniabilité qui permettra à tout le monde de s'éclater seul ou à deux grâce à une floppée de coups spéciaux et de secrets tous bien retranscris. Mais je préfère quand même Street.

91%



Un seul terrain de jeu

LA RUE.

Une seule règle

DEGAGEZ SI VOUS NE VOULEZ PAS QUE JE VOUS ROULE DESSUS.



Le spot le plus radical existe. ESPN Extreme Games sur PlayStation. Les flics ont deserté l'endroit, la plus grande confrontation de glisseurs peut avoir lieu. A fond sur le bitume, free style en jouant des coudes et des poings, jumping... sur ESPN Extreme Games, tout est permis et tant pis pour ceux qui croisent votre chemin.

ESPN EXTREME GAMES. Vivons comme des fous, traversons en dehors des clous.



GAMEBOY

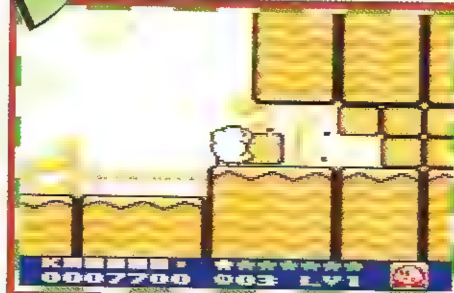
EDITEUR : NINTENDO
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : 3
DIFFICULTÉ : FACILE

KIRBY'S DREAM LAND 2

Kirby est une des mascottes de Nintendo, après Mario bien sûr ! Cette petite boule est devenue une star sur Game Boy. Sur Super Nintendo, deux titres Kirby arrivent en février prochain. Sur Game Boy, outre un jeu de flipper dont la boule était justement Kirby lui-même, voici le deuxième jeu de plates-formes Kirby. Contrairement à de nombreux autres titres et pour une fois, le jeu gagnera a être joué sur Super Game Boy car il a été tout spécialement conçu pour ce support et il n'existe pas sur Super Nintendo. De plus, les sauvegardes sur la cartouche (on avait oublié cela depuis les Memory Card des 32 bits) permettent de reprendre un jeu joué sur Game Boy n'importe où dans la rue. Car, n'oublions pas, Kirby 2 est un jeu portable. Il est bourré de surprises qui enchanteront ceux qui avaient trouvé le premier épisode trop simple et facile à terminer. Si Kirby 2 reste trop facile encore cette fois, il est très long avec ses sept mondes et les nouveautés feront oublier que les ennemis manquent parfois à l'appel sur un écran. Au chapitre des nouveautés donc, on trouve des animaux que Kirby peut chevaucher (ça me rappelle quelque chose !) et des pouvoirs spéciaux qui permettent à Kirby de s'extérioriser en faisant autre chose qu'aspirer tout ce qui traîne pour le recracher ensuite ! Il est même possible de combiner les pouvoirs spéciaux de Kirby avec ses montures. Un bon jeu de plates-formes made in Nintendo sur Game Boy.

Olivier.





ASPIREZ... EXPIREZ !
[illegible]




[illegible]





[illegible]



GRAPHISMES 15
C'est parfois un peu vide, les décors sont minimalistes mais ça reste très mignon, surtout sur Super Game Boy.

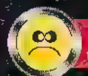
ANIMATION 15
Comment ne pas être fluide quand les sprites sont aussi petits et simplistes ? Pas de problème donc pour l'animation.

MANIABILITÉ 17
Un jeu d'enfant, mais il faut s'habituer au maniement de l'aspiration et des tirs spéciaux. Un grand nombre de possibilités.

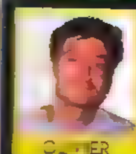
SON/BRUITAGE 16
La musique Nintendo dans toute sa splendeur avec des petits effets pets de mouches Game Boy et des thèmes qui restent dans la tête.



J'AIME
- Des coups spéciaux et des surprises.
- Une excellente version Super Game Boy.
- Plus de mondes que dans le premier.



J'AIME PAS
- Trop facile.
- Pour les plus jeunes.
- Pas assez d'ennemis parfois.


OLIVIER

EN RÉSUMÉ
J'attendais depuis pas mal de temps la sortie de cette suite sur Game Boy car le premier épisode était trop court. Cette fois, le jeu est long mais pas pour autant plus difficile à terminer. Dommage car il regorge d'originalités et propose un jeu de plates-formes bourré de surprises. Kirby est un petit personnage sacrément attachant dont les aventures dans ce deuxième épisode rappellent celles de Mario.

87%

Salut les amis de la science ! Le mois dernier, nous avons vu ce que signifiait le bit, les mégas et tout ça. Mais encore faut-il savoir à quoi servent ces mots de vocabulaire employés à toutes les sauces. Voilà pourquoi je me propose de vous expliquer comment on stocke les programmes, les images et les sons de vos jeux préférés sur les cartouches ou les CD, ainsi qu'une présentation des méthodes de compression qui permettent de faire tenir des jeux comme Donkey Kong Country sur une toute petite cartouche de rien du tout ! Quelle différence y a-t-il entre la technologie des cartouches Megadrive, Super Nintendo et celle des CD-Rom de la PlayStation ou de la Saturn ? Voilà une question à laquelle je réponds aussi. Et pour étayer le tout, je vous raconte tout sur les raisons qui ont poussé Nintendo à garder la bonne vieille cartouche pour sa Nintendo 64.

Olivier & Pierre Adane

Petit cours

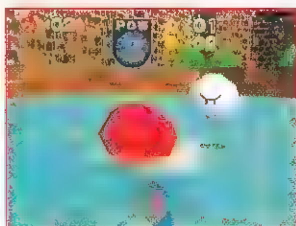
POURQUOI COMPRESSER, DES DONNÉES ?

Je vous rappelle que dans l'exemple de la PlayStation pris le mois dernier, pour coder une image en 32 768 couleurs, chaque pixel demandait 16 bits : 5 pour le rouge, 5 pour le vert, 5 pour le bleu et le dernier pour la transparence. Le total fait bien 2 à la puissance 16, soit 32 768. Chacun des pixels d'une seule image dans le mode d'affichage classique de la PlayStation demande donc 16 bits en mémoire. Vous imaginez la taille du machin, non ? Pour cela, il faut savoir que la résolution actuelle d'un jeu PlayStation en 32 000 couleurs est de 320 par 240 (mode classique), ce qui fait donc un total de 76 800 pixels à colorer, et donc 76 800 fois 16 bits à stocker. Je calcule : 76 800 x 16 = 1 228 800 bits soit 1 228 800 :1 024 = 1 200 kb ou encore 1 200 :1 024 = 1,17 Mb (en octets 150 ko, vous ferez le calcul vous-mêmes !). On peut donc stocker 7 images d'un jeu PlayStation sur une cartouche classique Super Nintendo. Sur un CD-Rom pouvant contenir, lui, dans les 500 Mo, on pourra en stocker 3 000 dans l'absolu, ce qui n'est toujours pas suffisant car il ne faut pas oublier le programme, les sons, etc. Vous comprenez pourquoi les développeurs ont souvent recours à la compression des données.



Super Mario 64 sur Nintendo 64











d'informatique (2ème partie)


Une image maousse costo de Viewpoint sur PlayStation

COMPRESSION, QU'EST-CE QUE C'EST ?

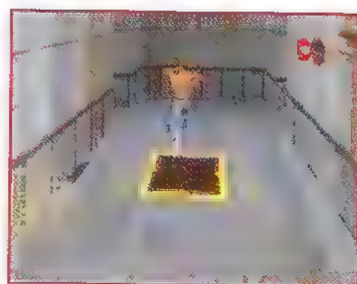
La compression des données est devenue un classique en informatique, et tout développeur de jeux vidéo sait qu'il devra passer par la compression s'il veut faire tenir ses délires sur une petite cartouche de console. Vous savez maintenant la place que tient une image, et vous imaginez aisément qu'il faille en outre animer les images, stocker le programme et les sons ; bref, c'est souvent la crise du logement en matière de bits ! Les cartouches ne contenant que de 256 Kb (Master Sytem ou NES, de 256 Kb à 1 Mb ou Game Boy, de 1 à 4 Mb) à 32 Mb (cartouches 16 bits de 4 à 32 Mb), vous comprenez que les programmeurs soient motivés. Le dernier exemple en date est celui des Anglais de Rare qui ont utilisé une technique très évoluée de compression pouvant parfois atteindre un taux de 19:1 et permettant de stocker sur cartouche Super Nintendo les graphismes, les sons et les codes de jeux comme DKC 1 et 2 ou encore Killer Instinct. Tous les informaticiens connaissent les méthodes de compression qui permettent de compresser des textes, des programmes et des images avant de les faire transiter par modem sur Internet, comme c'est la mode en ce moment. Les algorithmes de compression sont très nombreux et variés, ils sont tous basés sur une recherche pour éviter les répétitions d'octets. Soit un programme de compression va aller détecter les opérations logiques qui se répètent dans le programme d'un jeu, soit il va aller chercher les séquences d'octets qui se ressemblent et va organiser une meilleure gestion de leur stockage. Il faudra ensuite décompresser. La décompression doit se faire en temps réel pour que l'utilisateur ne s'en rende pas compte. Pour cela, on a soit du temps réel pur avec des compressions moins puissantes (on gagne moins de place) ou un petit temps de décompression pour une place gagnée plus importante au départ. Pour pallier à cela, il suffit d'organiser le jeu pour que la décompression se fasse en multitâche pendant que le jeu continue. Il est ainsi possible de décompresser le niveau 2 pendant que vous jouez au niveau 1, pour schématiser !

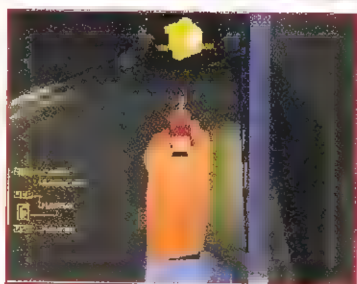
COMMENT FAIRE POUR COMPRESSER ?

En tout cas, le plus souvent, il faut choisir sa méthode de compression : rapide mais moins performante ou lente mais plus intéressante. Pour préciser davantage le principe de la compression, vous devez comprendre que les algorithmes sont basés sur des relations logiques sur les nombres. Si vous connaissez les suites numériques en math, vous comprendrez cela. Pour les autres, il suffit de comprendre


Viewpoint sur PlayStation







que dans une suite de nombres (un programme, une image sont des suites de nombres stockés dans la mémoire), on peut toujours trouver une suite logique et mathématique. Le programme de compression se charge de cela. Exemple : en détectant une suite 1, 3, 5, 7, on peut résumer celle-ci en disant qu'elle commence par 1 et qu'on ajoute 2 à chaque fois, en terme de mémoire, cela prendra moins de place. Autre exemple : dans la suite 234, 3, 4, 8, 3, 19, 3, 45, 3, on peut stocker les 3 qui se répètent plusieurs fois. Si vous n'aimez pas les math, il suffit de vous imaginer une image dans laquelle on trouve de nombreux pixels en blanc, trop nombreux (on peut trouver sur les 76 000 pixels d'une image, jusqu'à 20 000 pixels d'une même couleur). À chaque pixel, une place de 16 bits est utilisée (deux octets) pour la couleur blanche, alors qu'il serait plus judicieux de dire que tous les points munis d'un code bien précis sont blancs et de stocker cette couleur blanche dans la mémoire une fois pour toute. D'autres méthodes consistent à lisser une image en analysant, ligne par ligne, la disposition des couleurs minoritaires. Si vous avez une ligne avec uniquement des teintes rouges et un seul point noir au milieu, le programme de compression se chargera de faire disparaître la couleur noire. Le résultat donne une image un peu moins précise, mais qui fait gagner de la place. Le but de la compression est le plus souvent d'optimiser de façon statistique les données. Imaginez-vous qu'une image 320 x 240 sur PlayStation, ça fait 76 000 pixels à colorer. Si l'on utilise les 32 000 couleurs possibles simultanément (ce qui est rare), chacune interviendra déjà au moins deux fois. On peut alors déjà compresser. Mais comme on n'utilise jamais les 32 000 teintes sur une même image, ça laisse de la marge aux compresseurs de tous poils !

SAUVEGARDE STORY

Les premiers balbutiements de l'informatique familiale se sont faits dans les années 80, et les pionniers qui lisent encore Joypad se rappelleront avec émoi leurs premières machines appelées Apple 2, ZX 81, Oric, Comodore. En ces temps reculés, on ne sauvegardait pas sur disquette mais sur cassette. Vous pensez avoir mal lu, et pourtant c'est la stricte vérité et je peux vous dire que ce n'était pas tous les jours dimanche en matière de temps d'accès ! Un temps d'accès en informatique désigne le temps d'échange des données entre le processeur central d'une machine et l'endroit où est stocké le jeu : cassettes, disquettes, cartouches, CD-Rom. Mais vous connaissez les temps d'accès malgré vos habitudes de jeux consoles sur cartouches (pour lesquelles les temps d'accès sont nuls) car vous avez peut-être acquis une Neo Geo CD ou plus récemment une Saturn ou une PlayStation. Dès que vous voyez la mention "loading" ou "please wait", c'est que le processeur central fait un accès avec le CD du jeu, il charge les données du jeu. Ceux qui possèdent Samourai Shodown 2 ou Fatal Fury 3 connaissent bien ce problème puisqu'il faut même attendre en plein combat, lorsque l'on vient de porter le coup fatal, sans parler des 25 secondes d'attente lors du chargement général du jeu, pas cool ! Les deux composantes que les concepteurs de supports informatiques comme les cassettes, les disquettes, les cartouches ou les CD-Rom étudient de près sont : le temps d'accès et la capacité de stockage. Avec les cassettes, il fallait attendre longtemps que le programme se charge dans la mémoire de l'ordinateur et la capacité mémoire était minimale : quelques kilo-octets pas plus ! Les disquettes sauvèrent la mise avec des temps d'accès environ de 300 Ko/s (2 400 Kb/s) pour une capacité d'abord de 720 Ko puis de 1,44 Mo (plus de 8 Mb pour les consoleux). Pour les cartouches, la capacité chuta pour des raisons de prix de revient, la technologie utilisée tenant davantage du hard avec des circuits imprimés et de la mémoire morte. On passait en effet d'une technique magnétique à une technique électronique. Du coup, bye bye les temps d'accès, le courant va en effet très vite ! Par contre, les premières cartouches Nes et Master System ne contenaient que 256 Kb (32 Ko). Pour info, les cartouches Game Boy contiennent de 1 à 4 Mb et vous savez tous que les cartouches Megadrive et Super Nintendo sont en moyenne à 8 Mb ou 16 Mb avec des cas particuliers comme Super Mario World à 4 Mb ou Donkey Kong Country à 32 Mb. La cartouche est donc plus pratique qu'une disquette, puisque son temps d'accès est nul ; et elle contient à peu près la même chose qu'une disquette 1,44 Mo = 11,52 Mb. Par contre, une disquette doit coûter 1 franc à la fabrication contre 50 pour une cartouche, ça calme ! Pour corser le tout, une nouvelle technologie a été mise en place depuis quatre ans : la technologie optique tout droit issue de l'explosion des CD audio. Un CD-Rom utilise le laser pour faire passer les données informatiques qu'il contient dans la machine. Avec le CD-Rom, on a gagné en capacité de stockage, accrochez-vous au pinceau : un seul CD peut contenir 600 Mo de données, et ce ne sont pas des Mb mais bel et bien



des Mo, soit 4 800 Mb. On est loin des 32 Mb des cartouches Super Nintendo. En revanche, les temps d'accès ne sont plus nuls, bien au contraire, ils sont très lents : 300 Ko/s. Quand on sait que le CD contient 500 Mo, soit 500 000 Ko, à 300 Ko/s, vous avez le temps d'aller faire autre chose pendant le chargement ! Heureusement, cela ne se déroule pas exactement comme cela car la compression intervient et le chargement est bien organisé mais la technologie optique a ses limites. Même si cette technologie semble d'avenir, il ne faut pas oublier que la technique de stockage électronique est en plein essor avec des recherches chez Nec par exemple et aussi sur des voix différentes comme les cartes à puces. Quand vous pensez que sur micro, avec le multimédia et tout le tralala, des jeux comme Wing Commander 3 utilisent 4 CD-Rom, on se demande bien où est passé le confort d'utilisation, vive la cartouche !

NINTENDO 64 : DES JEUX DE 500 Mb EN CARTOUCHE

Vous le savez maintenant, car vous avez lu dans le reportage de TSR ayant trait au Salon de Tokyo, la Nintendo 64 sortira le 21 avril 96 et sera une machine basée sur les cartouches et non sur les CD-Rom,





ça on le savait déjà. Ce qu'on a découvert fin novembre, par l'entremise des déclarations officielles de Nintendo Japon, c'est que la capacité des cartouches Nintendo 64 sera dans un premier temps de 32 Mb (comme Donkey Kong Country sur Super Nintendo) pour rapidement atteindre 64 voir 128 Mb un jour. Pas de panique les mecs, Nintendo compte utiliser une méthode de compression ultra-puissante mise au point avec Silicon Graphics dont personne ne sait grand-chose. On sait que Nintendo a porté tous ses efforts ces dernières années sur la compression en achetant des techniques à tout-va, comme récemment à Hudson qui a inventé un système de compression appelé 100 Mb PLG technology. Nintendo est aussi en contact avec des fabricants de composants à Taïwan pour minimiser encore les coûts déjà très bas si l'on utilise la technologie mise au point par Hudson. Les premiers chiffres anoncés par Nintendo font état de 250 Mb pour 32 Mb, ce que l'on appelle en terme de compression du 8:1. Un exemple, Myst tiendrait sur 500 Mb compressés dans une cartouche de 64 Mb. Les rumeurs faisant état de 800 Mb qui tiendraient dans une cartouche de 32 Mb sont pour le moins fantasmatiques (25:1 de compression !).

CD ROM Vs MASKED ROM : L'AVIS DE NINTENDO

Quand on demande à Horishi Imanishi, le Public Relation de Nintendo Japon, ce qu'il pense du CD-Rom et pourquoi Nintendo n'a pas choisi ce format de stockage pour sa Nintendo 64, il répond que Nintendo considère la cartouche comme le meilleur moyen de stockage des données à cause des possibilités d'ajouts de composants comme les DSP et autres FX. Quand on lui présente le fait qu'un CD-Rom peut stocker plus de 600 Mo (soit 4 800 Mb), notre homme ne se démonte

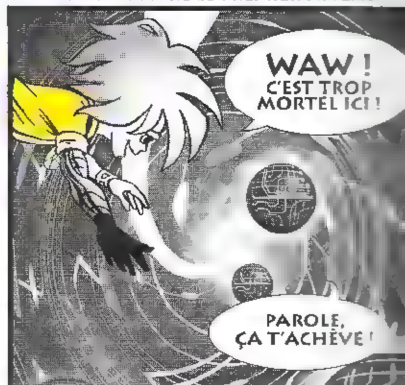


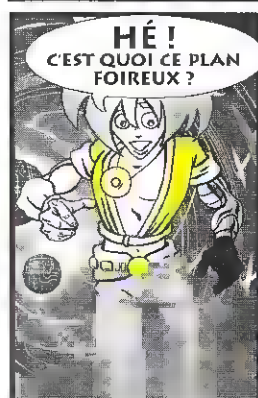
DOCK GAMES

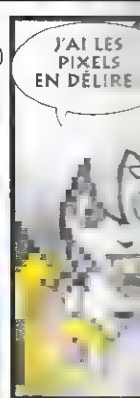
Le logo DOCK-KID, DOCK GAMES ainsi que les personnages DOC-
sont déposé par la Ste INTER DEAL

DOCK-KID

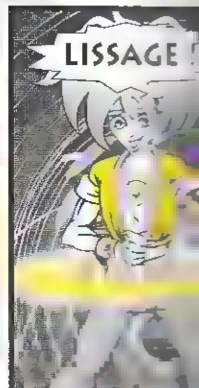
POUR ÉVALUER SES POUVOIRS VIRTUELS
DOC-KID DOIT SUBIR UN TEST.
S'INTRODUIRE DANS UN NOUVEAU JEU
ET ATTEINDRE LE PREMIER NIVEAU





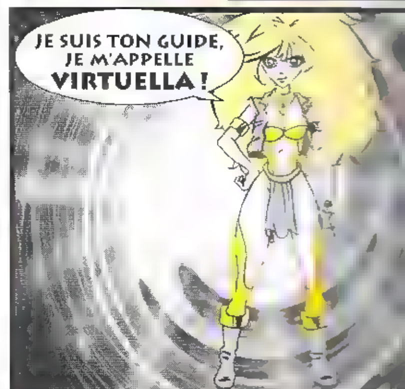












Mario 64 sera la cartouche à posséder sur Nintendo 64.



pas et répond que les jeux les plus gourmands en mémoire ne sont pas forcément les meilleurs, et cite le succès planétaire de Donkey Kong Country malgré ses petits 32 Mb en exemple. Mr Imanishi oublie que, sur Super Nintendo, 32 Mb représente une grande capacité puisque les jeux habituels ont longtemps été sur 8 MB puis sur 16 Mb, plus rarement sur 32 Mb. De plus, les données de DKC ont été compressées. En fait, un autre argument plus probant en faveur de la cartouche nous vient de Mr Hiroshi Yamauchi, lors de sa conférence de presse fin novembre au Shoshinaï de Tokyo (lisez notre compte-rendu dans ce numéro) : "Nombreux sont les gens qui pensent que le CD-Rom est le meilleur moyen de stockage du moment. Comment expliquez-vous par exemple que le mot informatique à la mode en ce moment soit "plug-and-play" (il fait référence au fait que sur micro, on peut ajouter des périphériques et les utiliser immédiatement sous Windows 95 sans se prendre la tête) ? Plug-and-play est un mot directement issu de la culture Super Nintendo. De plus, les consommateurs de jeux ont toujours préféré des temps d'accès les plus courts possibles, pour ne pas dire inexistants. Nintendo va faire perdurer la tradition des jeux en cartouches avec la possibilité de rajouter des coprocesseurs dans celles-ci et avoir des temps d'accès nuls" L'argument est donc maintenant davantage basé sur le temps d'accès nul comparé à celui des CD-Rom. Mais M. Yamauchi ajoute : "Nintendo compte développer pour fin 96 un périphérique à grande capacité de stockage et à grande vitesse de transfert qui ne fera pas que lire les données mais qui pourra aussi les enregistrer. Et il ne s'agit pas seulement d'un moyen de sauvegarde de jeu, c'est une révolution dans le domaine du jeu. Les premiers jeux qui pourront bénéficier de ce nouveau système seront Legend of Zelda 64 et Dragon Quest VII, des jeux qui sortiront fin 96." Enfin, il semble que, chez Nintendo, on croie davantage dans les techniques satellites et câbles que dans le multimédia sur CD-Rom.

LES RAISONS ÉCONOMIQUES DU CHOIX DE NINTENDO

Si Nintendo clame sur tous les toits que la cartouche est bien un moyen de stockage sans temps d'accès et en pleine expansion, alors que le CD-Rom est arrivé à terme, c'est aussi pour masquer des raisons plus économiques. Vous savez que Nintendo s'est toujours chargé de la fabrication des cartouches Game Boy, Nes et Super Nintendo en implantant des usines en Chine et à Taïwan (coûts de revient très bas). Quand un éditeur japonais, européen, américain veut développer un jeu, c'est Nintendo Japon qui fabrique et duplique les cartouches qui seront livrées ensuite à l'éditeur concerné pour 100 francs par cartouche. Inutile de vous dire que cette affaire a permis et permettra encore longtemps à Nintendo de s'en mettre plein les poches. C'est donc clair : Nintendo n'a jamais gagné d'argent en vendant ses consoles mais en assurant la production des cartouches. Imaginez un peu que le CD-Rom soit choisi pour la Nintendo 64, Nintendo ne pourra plus rentabiliser ses chaînes de montage ; et ne pouvant pas se targuer d'être le seul producteur de CD-Rom dans le monde (loin de là), la firme nippone court à la ruine. Avec le CD-Rom, fini le monopole acquis depuis de longues années ! De plus, l'absence de lecteurs de CD-Rom baisse le prix de la console à 1 500 francs. Je terminerai par le côté anecdotique qui confronte Nintendo aux géants du laser que sont Sony ou Philips pour des raisons historiques que l'on connaît.

CARTOUCHES NU 64 : PRIX, FULL MOTION, SON QUALITÉ CD ?

Les questions que tout le monde se pose enfin à propos des cartouches Nintendo 64 sont toujours basées sur une comparaison avec les jeux 32 bits sur CD-Rom. Primo, le prix des cartouches se situera entre 50 et 60 dollars (350 francs) pour les leaders comme Nintendo ou Acclaim et entre 65 et 80 dollars pour les plus petits (450 francs). C'est davantage la nouvelle technologie que l'on paiera que la mémoire, puisque l'on achète déjà des cartouches 32 Mb sur Super Nintendo. Sera-t-il possible d'inclure de la Full Motion Capture (FMV) dans des cartouches, alors que ce domaine semble réservé à la technologie des CD-Rom ? Je rappelle que le microprocesseur de la PlayStation tourne à 33 MHz, celui de la Saturn à 28 MHz et que celui de la Nintendo 64 sera à 93,75 MHz. Cette fréquence permettra des temps d'accès nuls, même pour des séquences FMV qui ne pourront cependant pas être très longues (seulement pour les grands titres). Enfin, passé la première vague de cartouches, viendront ensuite des cartouches de 128 Mb permettant, grâce à la compression, de stocker de longues séquences de FMV. Enfin, si certains se posent la question de savoir comment va faire la Nintendo 64 pour proposer un son de qualité CD, il suffit de se pencher sur la fiche technique livrée au salon de Tokyo et de lire !





Les cartouches Nintendo 64 seront au même prix que les cartouches Super Nintendo (seulement pour les firmes importantes).

NOUVEAUX MAGASINS
13006 MARSEILLE - 37, Av. Cantini
44000 NANTES - 9, rue des Halles
11100 NARBONNE - 15, Bd du Dr Ferroul

OUVERTURES PROCHAINES MONTPELLIER - NARBONNE et bientôt l'ITALIE et la BELGIQUE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions



PLAYSTATION



livrée avec un CD de demo et un pad
2099,00 Frs
console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Fifa 96 - Road Rash
Wipe out Wing Commander 3
Mortal Combat - Theme Park
Destruction Derby - Tekken
Actua Soccer - Primal Rage
Rayman - Philosoma
Parodius - Starblade Alpha

SATURN



livrée avec "DAYTONA et un pad"
2590,00 Frs

livrée avec un pad sans jeu
2199,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Shinobi x - Fifa 96
Myst - Primal Rage - Theme Park
Rayman - Actua Soccer

Jeux d'occasion Méga Drive à partir de 39,00 Frs et Super Nintendo à partir de 59,00 Frs

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !
l'Engagement des DOCKS

- **Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie**
  Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- **Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs**
  Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- **Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news**
  cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- **Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France**
  sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans Indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96, notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat
Renseignements 24H sur 24 au **36 68 22 06**

SUPERCARTE
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
5% de remise sur vos jeux neufs et occasions
Client N° 1 940 746

- **02 St QUENTIN** - Tél: 23 64 15 07 - **03 MONTLUÇON** - Tél: 70 05 94 82 - **06 NICE St Laurent du Var** - Tél: 92 12 87 30 - **06 GRASSE** - Tél: 93 36 34 45
- **12 RODEZ** - Tél. 65 68 94 58 - **13 AIX en Provence** - Tél: 42 21 95 26 - **13 MARSEILLE (Metro Castelane)** - Tél: 91 78 96 75 **Nouveau !** - **14 CAEN** - Tél: 31 38 88 6c
- **16 ANGOULEME** - Tél: 45 94 43 15 - **17 LA ROCHELLE** - Tél: 46 41 29 01 - **18 BOURGES** - Tél. 48 24 92 62 - **19 BRIVE La Gaillarde** - Tél: 55 17 92 3
- **20 AJACCIO** - Tél: 95 21 19 05 - **21 DIJON** - Tél: 80 58 95 94 - **22 St BRIEUC** - Tél: 96 62 33 13 - **24 PÉRIGUEUX** - Tél. 53 09 84 00 - **26 VALENCE** - Tél: 75 56 72 9
- **27 EVREUX** - Tél: 32 62 54 72 - **29 BREST** - Tél: 98 46 59 10 - **29 QUIMPER** - Tél: 98 95 12 48 - **30 NIMES** - Tél: 66 21 81 33 - **33 BORDEAUX** - Tél: 56 01 13
- **34 SETE** - Tél: 67 74 81 46 - **35 RENNES** - Tél: 99 78 27 18 **Nouveau !** - **37 TOURS** - Tél: 47 20 42 30 - **38 GRENOBLE** - Tél: 76 47 14 2
- **40 TARNOS** - Tél: 59 64 18 66 - **41 BLOIS** - Tél: 54 78 97 38 - **42 St ÉTIENNE** - Tél: 77 41 84 79 - **44 NANTES** - Tél: 40 35 57 93 **Nouveau !**
- **45 ORLEANS** - Tél: 38 77 98 30 - **47 AGEN** - Tél: 53 87 92 52 - **49 ANGERS** - Tél: 41 87 59 14 - **49 CHOLET** - Tél: 41 46 06 01 - **57 METZ** - Tél: 87 36 33 3
- **59 DUNKERQUE** - Tél: 28 66 73 73 - **64 BAYONNE** - Tél: 59 59 41 61 - **67 STRASBOURG** - Tél: 88 22 54 8
- **69 LYON (Metro Guillotière)** - Tél: 78 60 33 60 - **71 CHALON S/Saone** - Tél: 85 42 98 58 - **73 CHAMBERY** - Tél: 79 69 54 50 - **74 ANNECY** - Tél: 50 45 75
- **74 ANNEMASSE & Genève** - Tél. 50 87 16 75 - **75 PARIS 16 (Metro Pompe)** - Tél. (16-1) 45 04 13 10 - **76 LE HAVRE** - Tél. 35 22 72 55 - **76 ROUEN** - Tél: 35 89 6
- **79 NIORT** - Tél: 49 77 05 13 - **80 AMIENS** - Tél: 22 92 28 85 - **81 ALBI** - Tél: 63 49 94 40 - **82 MONTAUBAN** - Tél: 63 66 57 33 - **83 FREJUS** - Tél: 94 53 64
- **83 TOULON** - Tél: 94 91 39 69 - **84 AVIGNON** - Tél: 90 82 22 61 - **94 LA VARENNE St Hilaire** - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - **97 L A REUNION LE TAMPON** - Tél: 27 87

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-...: la taxation est de 2,19 F TTC / min.
** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer

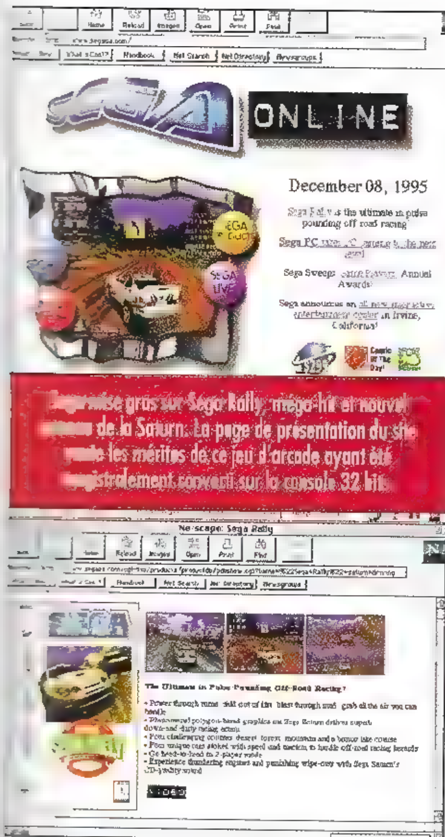
DES CORSAIRES

Le mois dernier, nous vous expliquions, photos à l'appui, que les réseaux recèlent des trésors inespérés pour tout fan de jeux vidéo qui se respecte, quelle que soit la console possédée. Côté possession justement, il semblerait que le diable lui-même pointe le bout des cornes sur Internet ! Si les éditeurs et constructeurs font leur propre publicité très honnêtement, d'autres êtres malsains déposent dans la matrice(!) des informations illicites... made in Honk-Kong, naturellement.



Quoi de neuf chez Electronic Arts ? Beaucoup de présentations de jeux sur PC CD-Rom et sur 3DO, comme Space Hulk, sont à dégoter sur le site de l'éditeur américain. Côté titres sur consoles Saturn et PlayStation, peu de chose somme toute. EA prépare une version Ultra 64 de FIFA Soccer qui promet d'être époustouflante. Affaire à suivre.



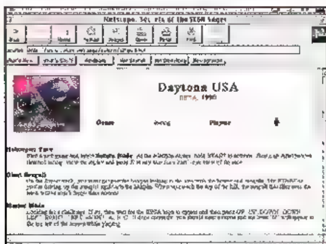


Sega mise gros sur Sega Rally, méga-hit et nouvel [illegible] de la Saturn. La page de présentation du site [illegible] les mérites de ce jeu d'arcade ayant été [illegible]istralement converti sur la console 32 bits.

Devant l'écran de l'ordinateur, le modem bourdonnant, je pianote sur le clavier des mots que ma mémé ne saisit pas : Nintendo, Sega, tips, etc. Les yeux exorbités, je découvre la page de présentation du numéro un mondial de jeu vidéo, je veux bien sûr parler de Nintendo.... La firme centenaire a dépassé le mois dernier **le milliard de cartouches vendues dans le monde** depuis le lancement de la Nes. Incroyable ! Au-delà des chiffres, ce sont les news qui attirent l'attention. **Time Warner rejoint la Dream Team de l'Ultra 64** et projette de sortir une simulation de hockey sur glace en 3D temps réel peu de temps après l'arrivée de la machine dans les rayons. Autre chose : CNN, chaîne US d'infos en continu que les câblés connaissent bien, a passé un sujet de 30 secondes, début décembre, sur l'Ultra. Certains privilégiés ont ainsi pu voir certaines séquences de jeux prévues sur la console au paddle «patte-de-Velociraptor». Pourquoi cela n'arrive-t-il jamais en France sur une chaîne de TV nationale ? Sans oublier, enfin, des tonnes d'informations sur le salon de Tokyo. Je quitte Nintendo et tape d'autres lettres magiques dans le programme de recherche : Sega. Le constructeur nippon montre sa vitrine de Noël, Sega Rally sur Saturn en tête. Pour obtenir le descriptif des prochains jeux sur Megadrive, 32X ou sur Saturn, rien de plus simple, il suffit de cliquer sur des icônes et de lire... l'anglais. J'apprends ainsi, presque par hasard, que **Sega a ouvert un immense parc d'attractions** à Irvine en Californie ! De Sega à Electronic Arts, il n'y a qu'un baud (unité de transfert des données via mon modem). EA propose à celui qui le souhaite de télécharger le catalogue des titres de fin

DU NET !





Au fait, si vous voulez connaître les tips de vos jeux Sega préférés, sur Internet se trouve un serveur, celui des Sega Sages, qui devrait vous satisfaire. Toutes les astuces possibles et inimaginables, quelle que soit la console en votre possession, sont à votre disposition.



Video Game Corner : adresse pour fanatiques de jeux vidéo, y compris aux extrémistes, ceux qui sont prêts à tout pour se procurer un jeu avant sa sortie officielle. Du descriptif des disques piratés à Hong Kong pour PlayStation à celui des titres d'éditeurs tiers, photos à l'appui, comme Capcom ou Konami, rien ne manque. Attention de faire bon usage dans ce particulier.

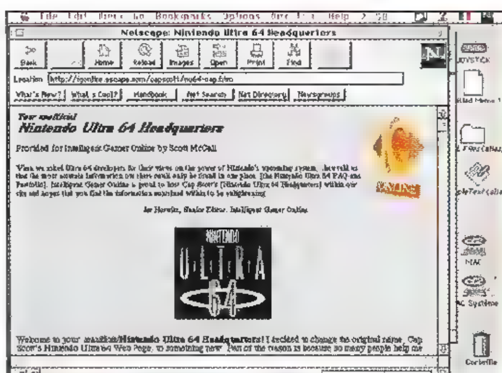


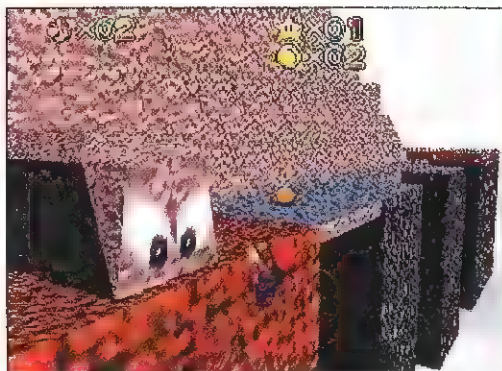
d'année sur micro-ordinateur et 3DO principalement. Pour connaître les ambitions de l'éditeur sur consoles 32 bits, il faut se référer aux pages dédiées à Sony, Sega ou Nintendo. Quelque peu lassé, je pars à la recherche de sites originaux consacrés aux jeux vidéo en général. Le terme «tips» tapé en toutes lettres, Yahoo, l'un des programmes de recherche de Netscape, m'amène dans différent endroits où de nombreux listings se côtoient. Pour éviter de bloquer sur un boss, participer à une compétition sur un circuit caché ou incarner un personnage inédit aux pouvoirs surnaturels, il n'y a qu'à... se balader partout. Les «Sega Sages» informent le voyageur que leurs secrets valent le détour ?!! Pourquoi ne pas aller leur rendre visite et récupérer une page d'astuces sur Daytona USA, d'un simple clic ? Pour terminer, je rentre le mot "PlayStation" et je me retrouve catapulté devant l'enseigne lumineuse d'une boutique virtuelle appelée Video Game Corner. Là, **on m'explique comment se passe le piratage de disques pour la console de Sony**. Une dénonciation douteuse agrémentée d'un comparatif, très visuel, entre un CD piraté et un CD original. Barbe Rouge sur le Net ? Les réseaux laissent une totale liberté - ou presque - aux utilisateurs malins sachant se servir d'un clavier et d'une souris. Rien d'étonnant, par conséquent, à voir débarquer des pirates sur Internet. Fatigué, j'éteins mon complexe informatique. Rendez-vous le mois prochain.

(1) Terme emprunté au vocabulaire de l'écrivain William Gibson.

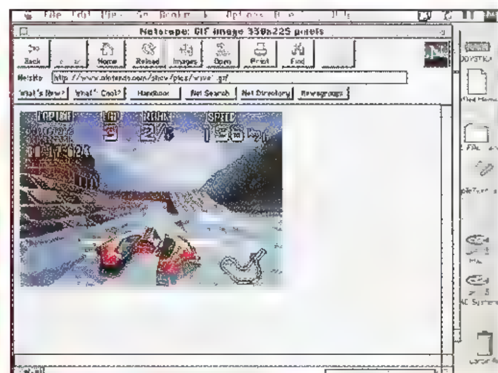
Les adresses du net :

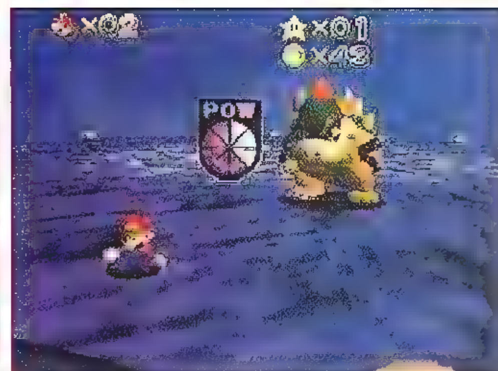
(Nintendo) http://www.nintendo.com/
(Sega) http://www.segaoa.com/
(Electronic Arts) http://www.ea.com/
(tips Sega) http://www.saturn.net/sega/
(Video Game Corner)
http://susis.ust.hk/~lok/vidgame.html





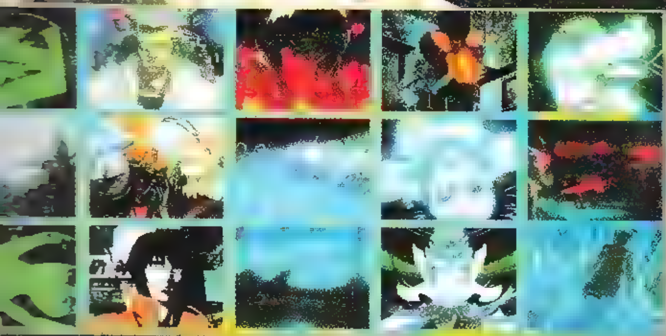
Douze titres sont d'ores et déjà prévus sur Ultra 64 ! C'est du moins ce qu'ont affirmé les dirigeants de Nintendo of America (Peter Main et Howard Lincoln) lors d'une conférence fin novembre. Réunion entre journalistes et financiers dont le compte-rendu se trouve sur le site Internet du constructeur. Quelques infos en vrac : 1/ Les cartouches de l'Ultra 64 auront une capacité de stockage de 96 mégabits au lieu des 64 initialement annoncés. Certains éditeurs prétendent même que dans moins d'un an, des cartouches de 256 mégabits existeront ; 2/ Nintendo a promis de «relancer» le Virtual Boy sur le marché japonais dans un premier temps, courant avril 96 et 3/ un jeu «à la Killer Instinct» et un autre «à la Cruisin' USA», deux titres signés Williams Entertainment, sont toujours au programme sur Ultra 64.





anim'pa





Bonne année ! Il paraît que c'est à la mode au mois de janvier, alors on ne va pas se gêner... Cette année, Animepaaad vous promet de vous informer plus que jamais sur cet univers de la «japanimation» en vous montrant quelles sont les meilleures nouveautés en français (car il est impossible de tout traiter étant donné le nombre de sorties désormais), mais aussi en vous proposant des reportages ou des thèmes comme dans le précédent numéro. Cette fois-ci, une bonne part est consacrée à l'actu du Japon puisque Oliv'Gotoon en revient chargé de news et de photos du très attendu film "The Ghost in The Shell" qu'il a pu voir là-bas, le veinard ! Greg et Oliv'Gotoon

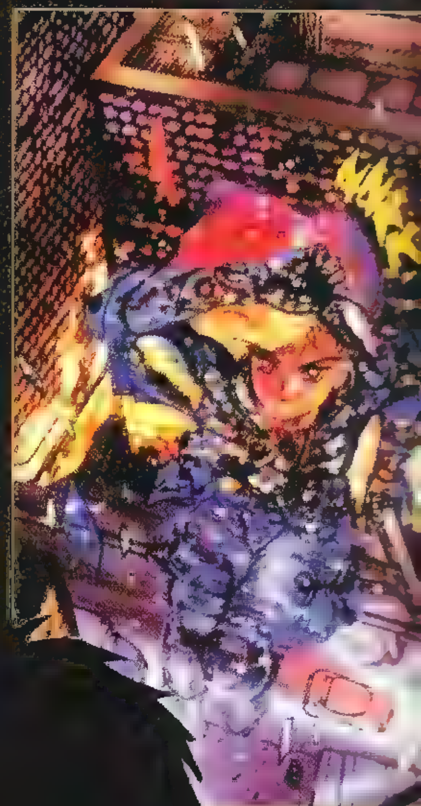
LE FANTOME DANS LA COQUILLE

Profitant d'un court séjour au pays des sushi, je me suis dit : "Tiens, pourquoi ne pas aller voir ce film tant attendu, "The Ghost in The Shell", d'autant plus qu'il ne risque pas de sortir chez nous en France avant plusieurs mois, et qu'en import, il ne sera pas disponible non plus avant au moins l'été prochain". Et voilà comment je me suis retrouvé au quatrième étage d'un petit centre commercial en plein centre de Tokyo après avoir arpenté les rues tout l'après-midi à la recherche d'un cinéma diffusant le film en question. La seconde étape s'avérait tout aussi difficile, car il me fallait acheter la place. Or, j'étais seul et je ne connais pas un seul mot de japonais : ça s'annonçait plutôt mal, mais le langage des signes peut être fort utile et on me fit comprendre qu'il fallait acheter le billet dans un distributeur à l'entrée du cinéma. Après avoir payé 1 500 yens (soit environ 80 F, c'est pas donné, et encore c'était le tarif étudiant), j'entrais dans une salle de taille moyenne qui ressemblait à n'importe quelle salle de cinéma en France. Comme chez nous, j'ai eu droit à quelques publicités et aux bandes annonces des films à venir. Le premier choc arriva avec celle de "Memories", le nouveau film de Katsuhiro Otomo, l'auteur d'Akira. Inspiré d'une de ses BD, ce film se présente comme "Robot Carnival" ou "Manie Manie" : c'est une succession de trois petits films de trente minutes environ, fait chacun par un réalisateur différent. Le tout a l'air très prometteur et particulièrement bien animé.
Et puis, au bout de cinq ou dix minutes, le film a commencé sur une musique très «zen» avec des chœurs à mi-chemin entre l'accent hindou et celui des pays de l'Est.



ad あにめぱど

C'est la fabrication du cyborg, l'héroïne – c'est-à-dire Motoko Kusanagi. Puis on plonge dans l'action, c'est exactement le début du manga de Masamune Shirow (auteur d'Appleseed, Orion, Dominion, Black Magic pour les ignares). Motoko surgit du haut d'un immeuble pour éliminer un espion qui vient d'être pourtant arrêté par la police, puis elle disparaît dans le vide. Tout le film va ensuite poser le fameux problème de la place de l'ordinateur et de la machine dans la vie de l'homme. En effet, dans cette ville du futur ultra moderne, tout le monde est relié à tout, aux ascenseurs, aux autos, aux ordinateurs, aux télévisions, aux communications, etc... aux cyborgs comme Motoko. Imaginez un peu ce qui peut se passer lorsque de tout ceci finit par naître une sorte d'intelligence artificielle, qui, comme un virus, va s'amuser à contrôler la ville entière. De plus, cela pourrait bien déclencher une véritable guerre civile si ça se savait, d'autant que la population n'est pas censée savoir que des cyborgs alimentent les forces de police les plus performantes et les plus stratégiques. Une histoire très complexe comme seul Shirow sait nous montrer, et qui malheureusement est beaucoup plus évoquée en dialogues qu'en scènes d'actions dans le film. C'est pour cela qu'à la fin, on reste sur sa faim si je puis dire car celui qui attend du mouvement, de la bagarre, des poursuites va être très déçu : les protagonistes ne font que parler ! Heureusement, il reste aussi la beauté du spectacle : les décors sont très beaux, l'animation, même si elle ne vaut pas un Miyazaki ou un Akira est correcte, et quelques images par ordinateur viennent donner une petite touche de plus au film (dommage cependant qu'elles ne soient toujours que de couleur verte). Les dessins diffèrent assez du manga, mais se veulent plus simples afin de ne pas trop trahir le trait plutôt fouillé de Shirow et d'en arriver à des massacres comme on a pu le voir dans Appleseed en dessin animé par exemple. Enfin, la musique de Kenji Kawai (grand compositeur des musiques de Patlabor, Ranma 1/2, Princesse Miyu, Juliette je t'aime...) nous rappelle un peu les sonorités d'Akira par son caractère un peu original. En conclusion, l'erreur a peut-être été de confier la réalisation du film à Mamoru Oshii qui est un bon réalisateur mais qui ne fait jamais des films d'actions mais plutôt des films psychologiques et de réflexion. Si vous avez déjà vu le film de Patlabor 2, c'est la même chose. D'ailleurs, c'est exactement la même équipe qui a travaillé sur les deux ; et dans Patlabor 2, on retrouve le même défaut (enfin qui n'en est pas un si on aime ce genre de film). J'espère quand même ne pas trop vous dégoûter, on passe un bon moment malgré tout et puis, ayant vu le film en VO pure et dure sans saisir tous les dialogues, c'est certainement plus digeste dans notre langue maternelle. Normalement, il devrait sortir au cinéma en France vers septembre 96.



The Ghost in the S
animé : © M. S
Kodansha /
Manga : © M. S
Kodansha /



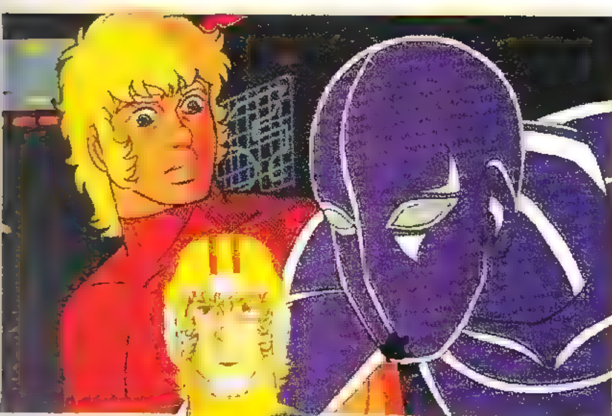
VIRTUA FIGHTER EN DESSIN ANIME





C'est le lundi 7 octobre à 18h30 qu'a commencé, sur la chaîne TV Tokyo, la série télé animée de Virtua Fighter, bien entendue tirée du célèbre jeu vidéo d'arcade de chez Sega. Elle est produite par Tokyo Movie Shinsha (surnommée TMS), une des plus grandes sociétés de dessins animés au Japon, productrice de Ray-Earth. Et si je vous apprends que TMS vient d'être racheté par Sega, vous ne vous étonnerez plus d'une telle initiative (d'ailleurs Ray-Earth serait à l'origine une commande pour lancer la Saturn...). Détail amusant, Virtua Fighter passe juste une demi-heure avant la série de Street Fighter II V sur une autre chaîne... Actuellement, 24 épisodes sont prévus, mais il y a fort à parier que si le succès est là, une suite verra le jour. L'histoire commence avec le fameux héros Akira Yuki (japonais) qui veut trouver l'enseignement ultime et pouvoir ainsi admirer les huit étoiles que seul celui qui a atteint un certain niveau de combat peut apercevoir. Durant ce long voyage, il va commencer par rencontrer Pai Chan (de Hong Kong) qui lutte pour obtenir sa liberté et se débarrasser d'un fiancé qui n'a d'autre ambition que de dominer le monde ! Bien d'autres personnages seront sur leur chemin et viendront se mettre avec eux ou contre eux, bref, on connaît la suite...
Malgré un scénario qui de toute façon ne pouvait guère se dérouler autrement quand on reprend les personnages d'un tel jeu, cette série semble assez sympathique. Le design des personnages change assez du jeu, mais quand tout ceci s'anime, on oublie vite ce détail ; d'autant plus que les scènes de combats et les attaques sont vraiment bien animées. Ajoutez à cela une musique très entraînante, presque techno, et vous obtenez ce dessin animé qui arrivera peut-être un jour chez nous, qui sait ? En tout cas, nous le suivons de près et nous vous en reparlerons, ça c'est sûr !





COBRA REVIENT



La suite arrive ! Deux nouveaux volumes très attendus avec toujours trois épisodes par vidéo. Le volume 5 commence avec une petite histoire de Génie. Une jeune fille en détresse vient quérir l'aide de notre ami manchot, car elle est prisonnière d'un vilain génie...à noter qu'une scène de cet épisode avait été coupée lors de sa diffusion en France, et les fans seront ravis de la trouver ici. S'en suit une escapade sur la planète Venus où Cobra retrouve un ami qu'il va aider à se débarrasser de Pirates de l'Espace. Là commence un des moments qui a fait tout le succès de Cobra, la partie de Rug Ball. Le Rug Ball est un sport qui ressemble au Base Ball, mais en plus violent puisque les adversaires ont droit à tous les coups, même mortels. C'est Dominique, travaillant dans la police, qui charge Cobra de se faire engager dans l'équipe des Saxons Rouges, afin d'en profiter pour enquêter sur le fonctionnement de ce sport que la police soupçonne d'être financé par la drogue. L'histoire se déroule donc au cours de quatre épisodes qui vont du volume 5 au volume 6. Vous savez donc ce qu'il vous reste à faire... Et puis signalons aussi que le film de Cobra sort le 15, chez Manga Vidéo / PFC et non pas AK Vidéo. Saviez-vous que ce film a été réalisé avant la série TV ? En effet, il est sorti au cinéma le 3 juillet 1982, tandis que la série n'a commencé qu'en octobre. En fait, il a servi de test auprès du public qui avait déjà apprécié le manga ; suite à ce succès, TMS a décidé d'en faire une série. C'est pour cela qu'on retrouve l'histoire du début de la série, à savoir la recherche des trois filles du capitaine Nelson et le combat de Cobra contre l'Homme de Verre. Par contre, nous n'avons pas encore pu juger de la qualité de la version française. Espérons que les voix, et principalement celle de Cobra, seront conservées (ce qui paraît peu probable malheureusement). Pour ce qui est des musiques, on peut déjà vous annoncer que ce ne sont pas les musiques japonaises, car elles ont toutes été changées et refaites, comme dans la version anglaise, par le groupe Yellow. Cela dit, pour une fois c'est peut-être pas plus mal car elles faisaient franchement vieillottes en VO !

FLASH

- C'est en janvier finalement que devrait débuter la nouvelle série TV, hors manga, de Dragon Ball Z. D'autre part, deux nouveaux films sont déjà annoncés pour 96.
- Dirty Pair Flash 3, ce sont encore de nouvelles OAV de la série plus connue en France sous le nom de Dan et Danny.
- 20 minutes d'animation inédites, c'est ce qu'on trouve dans la version cinéma de Macross Plus qui vient de sortir au Japon. Le reste est une compilation entièrement remontée, des quatre épisodes vidéo.
- Après une série TV et un petit film de 30 minutes, Macross 7 aura droit à 4 OAV (épisodes inédits en vidéo).
- Fin de la série TV de Tenchi Muyo au bout de 26 épisodes remplacée depuis par une autre production Pioneer du même style, El Hazard.
- De nouvelles OAV de Devilman, le vilain héros créé par Go Nagai (Goldorak, Cutey Honey) sont en préparation.
- Le film de Cobra qui devait sortir à la fin de l'année au Japon ne sortira pas. Motif, un des producteurs a fait faillite, ce qui met pour l'instant le film à l'eau !
- Quelques sorties manga de décembre à retenir : Sailor Moon 13, Slam Dunk 26, H2 15, Saint Seiya 2 (réédition en gros volumes).
- Dragon Vidéo est un nouvel éditeur vidéo qui arrive en France sur le marché des animés japonais. Deux cassettes sont annoncées ce mois-ci : Iczelion, la suite de Iczer 1 et Iczer 3 (jamais sortie cependant chez nous) et Mighty Space Minners, une histoire de mineurs à la recherche un métal très précieux.
- AK Vidéo a acheté les 4 OAV de Babel 2, une série assez connue au Japon, qui a la chance d'être dessinée par Shingo Araki et Michi Himeno (Saint Seiya, Kojiro).
- Manga Vidéo / PFC sort ce mois-ci en France le film de Cobra, celui de Patlabor 2 et la vidéo de RG Veda.
- Le volume 2 de Blackjack est prévu à la fin du mois. Il y sera question d'une adolescente dont les amies trouvent la mort étrangement et subitement.
- Orange Road alias Max et Compagnie annoncé chez deux éditeurs en ce début d'année. Le film est prévu chez Manga Power / Shuriken et les OAV chez Kazé Animation



Orange Road : © Shueisha / Studio Pierrot



Dirty Pai Flash : © Sunrise

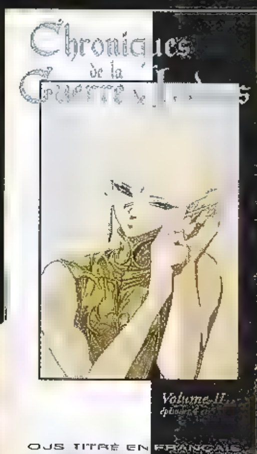


Iczelion : © Movic / ...

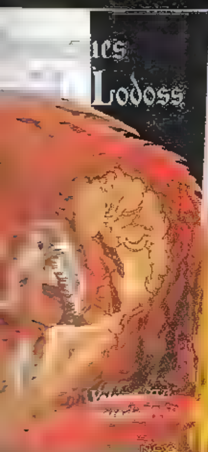
El Hazard : © Pioneer

...labor 2 : © Sunrise / Headgear

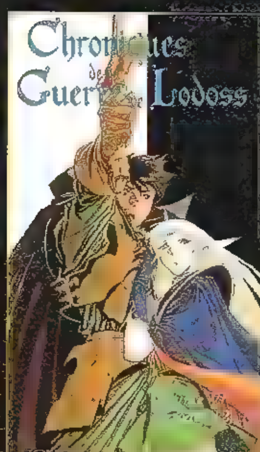














Lodoss : © Marubenir / Kakodawa shoten / TBS / Media Office / Kaze Animation

LODOSS : FIN D'UNE SAGA

Et voilà, un peu plus d'un an après la première cassette, la saga des Chroniques de la Guerre de Lodoss vient de s'achever avec la sortie du volume 6 ! L'occasion de faire un petit bilan sur cette série désormais culte.

VOLUME 1: Épisodes 1 à 3 : La rencontre des héros
Depuis quelques années, la paix est revenue sur l'île de Lodoss, mais les guerres reprennent et le roi Beld défie son vieil adversaire, le roi Fawn. Pendant ce temps, six personnes vont se rencontrer : un jeune chevalier prénommé Parn, Deedlit, une elfe plutôt mignonne, Eto un apprenti prêtre, Ghim, un nain, Slayne un magicien et Woodchuck un voleur. Ils ne savent pas encore que leur action sera déterminante pour l'avenir de Lodoss.

VOLUME 2: Épisodes 4 & 5 : Les plans de Karla
Tous les conflits qui se préparent semblent être orchestrés par Karla, une sorcière qui fait enlever la fille du roi Fawn. Mais nos six amis parviennent à la délivrer et deviennent les invités d'honneur du roi.

VOLUME 3: Épisodes 6 & 7 : Pirotess l'elfe noire
Parn et les autres ont rejoint les armées du roi Fawn. L'inévitable duel avec le roi Beld approche, tandis qu'une elfe noire et Ashram, un valeureux guerrier au service de Beld, donnent du fil à retordre à nos amis.

VOLUME 4: Épisodes 8 & 9 : La fin de Karla
L'esprit de Karla a quitté le corps de celle qu'elle incarnait pour se loger... ailleurs ! Ashram a pris la tête du royaume de Beld et le seigneur Kashue celui de Fawn. Les deux vont à leur tour s'affronter sur la montagne de feu.

VOLUME 5: Épisodes 10 & 11: Le retour des dragons
Le dragon Shooting Star est sur le point d'être réveillé, mais l'affronter ne sera pas facile car sa puissance est terrifiante.

VOLUME 6: Épisodes 12 & 13 :
Vagnard du royaume de Beld veut ressusciter Kardis, la déesse du mal en personne, en offrant Deedlit en sacrifice. Parn s'y oppose, mais est-il assez fort et que va devenir Lodoss ?

ET APRES ?
C'est la fin... et aucune suite ne semble possible après un tel dénouement (qu'on ne va pas vous raconter, histoire de ne pas gâcher le suspense). Pourtant, depuis quelque temps déjà, on nous annonce un film sur Lodoss (qui n'est toujours pas à l'horizon). Apparemment, l'action se situerait avant ces épisodes... Quoi qu'il en soit, si vous êtes fan d'heroic-fantasy ou de jeux de rôles, et si vous n'avez pas encore plongé dans ce monde fantastique, nous ne saurions trop vous le recommander. Ces six cassettes existent en version originale sous-titrée (elles devraient être doublées dans l'année) et sont disponibles un peu partout (FNAC, Virgin, Magasins multimédia). Même si l'animation laisse parfois à désirer, les dessins fabuleux de Nobuteru Yûki (Gunnm, X2, Weathering Continent) et les musiques très médiévales et classiques vous berceront ; et un conseil : prévoyez carrément un après-midi ou une soirée entière une fois le volume 1 commencé, car on ne peut plus s'arrêter !



LE CHASSEUR DE VAMPIRES

Si vous êtes fan de jeux de rôles, et plus particulièrement de Final Fantasy VI, vous êtes obligé de connaître Yoshitaka Amano. Ce grand dessinateur qui était d'ailleurs de passage à Paris voilà tout juste un an, est le designer de ce jeu. Il a aussi participé à plusieurs dessins animés comme Gatchaman (la bataille des planètes), Mospeada (Robotech 3e partie), Lilly Cat et... Chasseur de Vampire D, un film fantastique datant de 1985 dont il a créé les personnages.

L'histoire se déroule autour du CXXe siècle (120e siècle) sur la Terre. Notre monde est à cette époque dominé par des créatures des ténèbres qui ont quitté les profondeurs pour s'installer en surface. Les plus nobles et les plus terrifiantes d'entre elles sont les vampires, notamment un comte très puissant et vieux de 10 000 ans qui n'a d'autre occupation que de se trouver de temps à autre une épouse parmi le commun des mortels, au grand désespoir de sa fille qui considère comme une injure qu'un homme de son rang s'abaisse à cela. Au début du film, son choix se porte sur la belle Doris, une villageoise qui vit avec son jeune frère depuis que son père, qui était chasseur de loups-garous, est décédé. Son tragique destin va lui faire rencontrer celui qu'on appelle «D», un étrange chasseur de vampires, mystérieux, froid mais très fort. C'est le début d'une lutte terrible qui nous réservera bien des surprises.. Malgré ses dix ans, ce film est bien réalisé. On reconnaît immédiatement la patte de Toyô Ashida, le réalisateur qui fera un an plus tard le film de Ken le survivant. D'ailleurs, on retrouve plusieurs détails similaires : la violence dans un premier temps presque, aussi intense que dans Ken (bras coupés, têtes ensanglantées, il ne faut pas craindre...), puis la mise en scène comme la première apparition du chasseur D ou ses vêtements ne laissant apparaître que son regard. D est aussi un homme très calme qui parle peu, comme Ken. Même la fin (que je ne vous raconte pas) qui nous montre des paysages de prairies, de nature, nous rappelle le film de Ken. Bref, de quoi passer 80 minutes d'action pour les amateurs du genre avec en prime un générique de fin chanté par le fameux groupe TM Network (City Hunter).



SNK EN VIDEO

Manga Power / Shuriken Vidéo nous propose en français toute une série de titres tirés de jeux vidéo bien connus comme Fatal Fury, Samurai Shodown ou Art of Fighting. Une fois de plus, on ne va pas trop revenir sur ces histoires, à vous simplement de retrouver vos anciens joypad de l'année dernière puisque nous leur avions consacré un dossier complet. Rappelons juste deux choses : à part Fatal Fury 3 (prévu pour un peu plus tard) qui est un vrai film cinéma (comme Street Fighter II Movie), tous sont des téléfilms ; donc qui dit "télé", dit "qualité d'animation" assez médiocre. Et puis on se demande vraiment qui a pu être embauché pour les dessins, car les personnages n'ont vraiment rien de comparable avec les jeux, à part Fatal Fury où ça passe encore. Méfiez-vous donc, jugez par vous-même, essayez d'en voir un extrait avant d'acheter, ça vaudra mieux. De plus en plus de cassettes sortent maintenant, il est impossible de tout acheter. Il est donc important de privilégier les bons titres, non ?







RAN LA LEGENDE VERTE

La première fois que j'ai vu ce dessin animé, c'était en japonais, et je n'avais pas trouvé ça génial, surtout à cause des dessins un peu particuliers et pas très esthétiques, il faut bien le dire. Et puis ça sonnait un peu trop «faux Miyazaki» avec ce jeune garçon débrouillard, cette fille venue de nulle part aux pouvoirs étranges, impossible de ne pas penser à Conan fils du futur ou Laputa. Enfin, je l'ai vu en français et je dois bien avouer que ça change beaucoup ! D'abord on est bercé par les belles musiques de Yoichiro Yoshikawa (Iria), puis on est vite pris dans l'histoire qui nous fait oublier les petits défauts cités au-dessus. L'action se déroule dans le futur, sur la Terre envahie par un peuple venu de l'espace et d'une technologie bien supérieure à la nôtre (qui a fini par épuiser toutes nos ressources naturelles). Depuis, la misère règne, et l'eau est devenue un bien précieux. Seule une poignée de gens tente de prendre le pouvoir en préparant des attentats contre des cités qu'ils ont construites. Ran, c'est le nom d'un jeune garçon orphelin dont la seule ambition est de rejoindre ces rebelles afin de venger sa mère tuée par un extraterrestre portant une cicatrice. Il va rencontrer Aïla, une fille aux cheveux clairs recherchée par l'oppresseur pour une raison inconnue.

Une série en trois volets (dont déjà deux disponibles) de 45 minutes qui bénéficie en outre d'un bon doublage.

par Éric Pavon













SEVEN

voyage au bout de l'enfer

UN FILM DE DAVID FINCHER
AVEC BRAD PITT, MORGAN FREEMA...
DURÉE: 2H10. SORTIE LE 31 JANVIER



Y'a longtemps qu'on ne s'était pas pris une telle claque en allant au cinéma. «Seven» est un chef-d'oeuvre et voici sept raisons de tuer tous les grévistes pour aller le voir dans les salles !

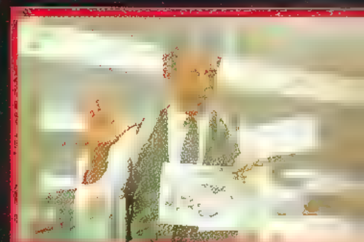
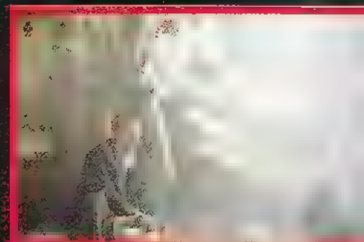
1) Un scénario diabolique

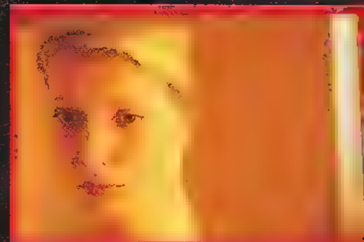
New York. Tout du moins, on le suppose en voyant quelques taxis jaunes ici et là, quelques buildings éparpillés. A une semaine de la retraite, l'inspecteur Somerset (Morgan Freeman) doit faire équipe avec un jeune flic, David Mills (Brad Pitt). Mais pas n'importe quelle enquête de routine: ils sont sur les traces d'un «serial killer» qui a décidé de tuer en invoquant les sept péchés capitaux.

2) Des meurtres d'un autre monde

Gourmandise, avarice, paresse, orgueil, luxure, envie et colère: voici, non pas le portrait-robot du testeur chez Joypad mais les sept péchés capitaux énoncés par la Bible. Le tueur se base dessus pour «mettre en scène» ses crimes. Et là, ça déménage. On ne va vous raconter que le premier, pour vous laisser le plaisir de découvrir les autres. Nos deux flics découvrent un mec obèse, un gros obèse même, qui a clamsé le nez dans son assiette de spaghettis. Le tueur l'a tellement obligé à bouffer des tonnes de pâtes que son estomac a éclaté comme une bombe. Y'a de la gerbe partout, c'est dégueu mais ça vous met tout de suite dans l'ambiance. Dire que c'est le moins «horrible» de tous les meurtres! Bon appétit !






3) Un méchant possédé

Le méchant, dont nous tairons l'identité, est un fou dangereux. Fou mais diablement intelligent. Du genre à programmer une mort un an à l'avance en faisant souffrir un mec comme c'est pas imaginable (la scène la plus traumatisante que le cinéma nous ait donné depuis de longues années). «Un planificateur terrifiant dont le but est de nettoyer la crasse d'une société qui n'a plus de valeurs morales» dixit le scénariste Andrew Kevin Walker. A côté de lui, on peut vous jurer qu'Hannibal Lecter, le monstre du «Silence des Agneaux», est un enfant de coeur!

4) Une ambiance malsaine

Le déluge! Comme dans la Bible. Pendant toute la majeure partie du film, il pleut. Une pluie crade, froide, qui vous glace les veines et donne encore plus un côté glauque au film. Dans «Seven», le spectateur étouffe, transpire, passe du sentiment de dégoût profond à la jubilation la plus totale. Une «expérience» qui ne vous laissera pas indifférents.

5) Une mise en scène démoniaque

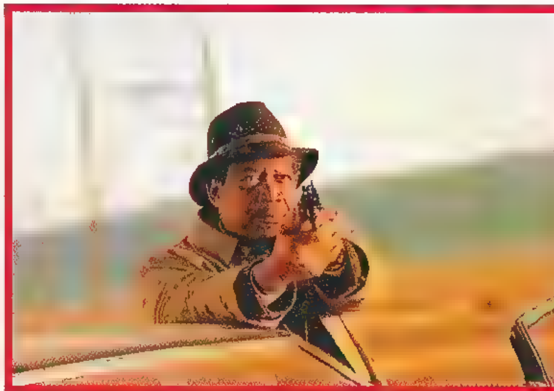
Mais si le film fonctionne admirablement, on le doit à l'extraordinaire mise en scène de David Fincher, le réalisateur d'«Alien 3». Il est parvenu à créér un univers sombre et oppressant, en utilisant notamment beaucoup d'ombres et de silhouettes. Pour donner un côté sinistre aux décors, ces derniers ont été délabrés, usés et vieill's pour le film !

6) Des comédiens touchés par la grâce

Le casting est lui aussi excellent. Le jeune flic, c'est Brad Pitt (Thelma et Louise, Kalifornia ou Entretien avec un Vampire, voir du côté de la Vidéo). Impatient, tête brûlée, son personnage est à l'opposé de celui composé par Morgan Freeman, son coéquipier d'une semaine. Un type réfléchi mais dépité par le monde qui l'entoure. Entre les deux, une estime et une amitié vont naître. Mais cette enquête ne les laissera pas indemnes.

7) Des scènes divines

Plusieurs scènes du film resteront longtemps gravées dans vos mémoires: les découvertes des meurtres, la recherche en bibliothèque des oeuvres de Dante avec, en fond musical, la «Suite n°3 en D Majeur» de Jean-Sébastien Bach, la révélation de l'identité du tueur.. . Quand à la dernière scène, elle vous prouvera que l'on peut réussir à tuer quelqu'un sans le faire mourir (à vous de voir pour comprendre).

Christophe Lambert s'aventure dans le Grand Nord ! Sympa Christophe. Deux mois après nous avoir reçu pour «Mortal Kombat», il répond de nouveau à nos questions à l'occasion de la sortie de «Grand Nord».

Grand Nord



«Grand Nord» est-il un grand souvenir pour toi ?*
« Le tournage a été très agréable car pour moi, c'est plus qu'un film d'action : «Grand Nord» est une sorte de retour à quelque chose d 'épique comme c'était arrivé avec «Greystoke». Il y a de l'aventure, de l'action, un loup, des costumes, une histoire d'amour....Et c'est une histoire qui veut dire quelque chose : on y parle de défense des valeurs, on y dénonce l'intolérance...

As-tu souffert du froid ?
Il faisait entre moins 20 et moins 30. Le plus dur à supporter, c'était le vent glacial. Toutes les scènes de blizzard ont été pénibles à jouer. Pour la poursuite du début, la plupart des scènes ont été tournées en conditions réelles ! Mais bon, nous avions un équipement et les comédiens pouvaient se réfugier dans une caravane chauffée ! L'équipe technique, qui restait dehors, a eu plus de problèmes !

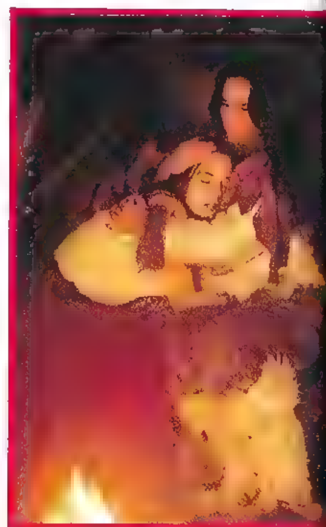
Physiquement, on te voit courir, sauter, tomber... C'était fatigant ?
Courir dans la neige, c'est vraiment épuisant ! Surtout en altitude car on manque d'air et parfois on s'enfonce jusqu'au dessus du genou. Dans ces cas-là, il faut rester dans le cadre de a caméra ! Ce qui oblige souvent à faire de nombreuses prises !

Tu t'es fait doubler ?
Seulement pour la scène de la paroi de glace. Je l'ai essayé moi-même : on m'a suspendu à 100m du sol, au milieu de la paroi, à l'aide de câbles de sécurité. Techniquement, on pouvait «gommer» par ordinateur les câbles. En revanche, c'était impossible d'enlever par un effet optique les crampons de mes chaussures. Je n'ai pu faire qu'une petite partie de l'ascension. Pour le reste de la scène, on a donc fait appel au champion du monde d'escalade sur glace. Il est monté en mocassins, sans sécurité, en s'aidant simplement de deux couteaux. Incroyable !

Tu as quand même dû avoir la trouille non ?
C'est très bizarre car tu démarres par le haut. Tu arrives sur de la neige et paf, tu te trouves nez à nez avec une cassure de 150 m qui tombe à pic sur de la glace. Deux alpinistes m'ont descendu et, au bout d'un moment, ils m'ont laissé sur la paroi avec mes couteaux. Les prises ont duré une heure et demie ! L'eau dégouline, on se sent tout seul. Et dès qu'un morceau de glace casse, tu te dis «Ça y est, je tombe» !

Et les bagarres, c'est toi ?
Ça m'amuse. Pour celles avec le couteau, il faut vraiment être précis car on peut blesser sérieusemet quelqu'un. Par exemple, quand on roule à terre, on remplace le vrai couteau par un couteau de cascade en bois ou en plastique. La bagarre sous-marine a été la plus longue à préparer : deux semaines au total ! Plus une semaine de tournage à Marseille dans le bassin de la Comex... dans une eau à 8°! Dès que ça tournait, on enlevait nos masques pour jouer deux ou trois séquences. Et quand ça coupait, deux plongeurs arrivaient pour nous donner de l'oxygène et nous faire ressortir ! Si tu n'es pas bien préparé et encadré, un accident est vite arrivé !

As-tu eu peur du loup ?
Ça s'est bien passé car il était facile à jouer. Et j'ai passé deux semaines à le nourrir, à dormir dans la même pièce que lui. Par contre, il y a des règles à suivre. Quand tu lui donnes à manger, il faut le faire franchement. Si tu fais semblant de retirer sa gamelle, il se jette sur ton bras! Le problème avec les animaux sauvages, c'est qu'ils sont imprévisib es. Il y a des codes à respecter : je ne lui tournais jamais le dos, je ne mettais pas de parfum...



Grand Nord Alaska, 1899. A Nome City, Sean McLennon (James Caan), s'enrichit en s'appropriant des filons de prospecteurs étrangers qu'il n'hésite pas à tuer. Un jour, il s'attaque à la grotte de Hudson, un indien métisse. Cette grotte regorge d'or mais elle sert de temple sacré aux Indiens. Pour se protéger, Hudson enlève la girl-fried du méchant de service. Et c'est parti pour une course-poursuite dans les montagnes du grand nord.

UN FILM DE NILS GAUP
AVEC CHRISTOPHE LAMBERT, JAMES CAAN, CATHERINE MCCORMACK...
DURÉE : 1H35. SORTIE LE 3 JANVIER.

Crying Freeman

EXCLUSIF !

Les premières images de «Crying Freeman» ! C'est un des films les plus attendus de l'année 1996. Derrière la caméra : Christophe Gans, ex-journaliste et «rédac-chef» de Starfix. Devant, un héros mythique pour les fans de mangas : Yo Hinomura, alias Crying Freeman.

C'est en 1990 que «Crying Freeman» («l'homme libre qui pleure») fait son apparition sous forme de manga au Japon. Dans cette histoire pleine de sang, de sexe et de passion (des mots inconnus chez notre San Goku de la rédaction, alias Greg. Pour Traz, c'est différent: il aime le sang) la jeune Emu O'hara est témoin du meurtre d'un gangster japonais. L'assassin, beau gosse et bien sapé, a la particularité de verser une larme dès qu'il tue quelqu'un. Emu se retrouve donc poursuivie par la police et un big boss yakuza, père du mec assassiné. Consciente que «Crying Freeman» viendra la buter elle aussi, Emu attend impatiemment son bourreau. Car elle a une idée derrière la tête et ailleurs : elle veut que Freeman soit son amant avant de la liquider !

Un Frenchie derrière la caméra. Les petits jeunots qui lisent «Joypad» n'ont pas eu la chance de passer leur puberté en lisant «Starfix», qui fut tout de même le meilleur journal de cinéma que la France ait connu dans les années 80. A la tête de ce canard mythique se trouvait notamment Christophe Gans. Lequel, en 1992, connaît sa première expérience cinématographique sur un long-métrage : Christophe réalise le sketch le plus réussi du film «Nécronomicon». Remarqué par son style élégant et efficace, on lui propose de réaliser «Crying Freeman»





dont il a écrit le scénario avec Thierry Cazals, ex-journaliste de cinéma lui aussi (A ce propos, conservez bien ce numéro de «Joypad». Il vaudra son pesant de cacahuètes quand j'aurai réalisé le film dont TSR vient d'écrire le titre et la première ligne. Ça s'appelle «Le bidasse se console» et ça commence par une scène d'anthologie : «Levallois, 23h00. Je dois finir Joypad et PlayStation Mag. Dehors, deux appelés au faciès patibulaire m'attendent devant une camionnette de l'armée...» Brrrrrr ! Quel suspense). Bon revenons à «Crying Freeman». Connaissant l'admiration que Gans porte à Jean-Pierre Melville et John Woo mais aussi à John Carpenter («The Thing», «New York 1997»), John McTiernam («Die hard 1,2 et 3), on peut s'attendre à ce que son film soit à la fois romantique, dramatique, violent et visuellement très esthétique. Explosif quoi ! Comme le film ne sort que le 28 mars, on a largement le temps de vous en reparler. Sayonara amis lecteurs.





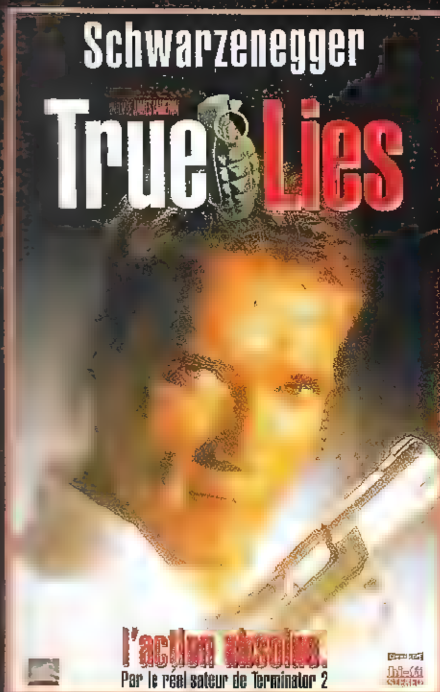




vidéo

LA SORTIE DU MOIS

par Kendy et Fréde





True Lies

Fox Video

Schwarzy dans un film d'action, c'est terriblement banal ! Mais heureusement que cette fois-ci, avec "True Lies", il signe probablement son meilleur film d'action. Normal, me direz-vous, car quand le père de "Terminator" s'en mêle (James Cameron) ça fait toujours des étincelles ! Souvenez-vous d'"Aliens" (et non Alien) ou encore d'"Abyss"... Et puis il y a aussi Jamie Lee Curtis qui nous dévoile ses charmes lors d'une scène de strip-tease anthologique. Bon, l'histoire de "True Lies" est celle d'Harry Tasker, un super-espion de la mort qui fait croire à sa femme Helen qu'il est vendeur d'ordinateurs. Et le pire dans tout ça, c'est que ça fait quinze ans que ça dure. Jusqu'au jour où, par hasard, Harry va surprendre sa femme en conversation téléphonique avec un homme qui se prend pour un agent secret. En fait le type est un sacré beauf qui fait vraiment pitié à voir, il est en réalité vendeur de bagnoles ! Bon, je crois que vous m'avez compris à 100 %, ce film est un "must", un "chef-d'œuvre", comme diraient les Inconnus, d'autant que certaines scènes d'action valent à elles seules le détour.









Entretien avec un Vampire

Warner Home Vidéo

Traiter du mythe du vampire n'est pas chose aisée au cinéma... ce sujet a été exploité tant de fois qu'il devient difficile d'en faire un film digne d'intérêt. C'est au tour de Neil Jordan de s'y coller avec son «Entretien avec un vampire». Jordan n'est pas novice dans le genre «mythes et légendes» car il est responsable d'un mémorable «La compagnie des loups» en 1985.

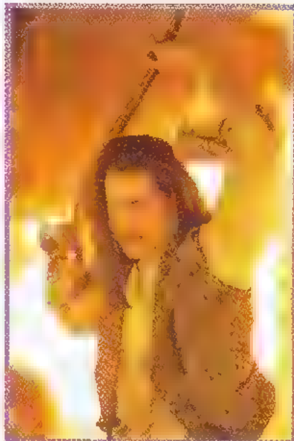
Pour «Entretien avec un vampire», il a su mettre les bons atouts de son côté en plaçant dans les principaux rôles les acteurs incontournables de ces trois dernières années, à savoir Tom Cruise, Brad Pitt et Antonio Banderas, rien que ça ! Cependant on s'ennuie, on se lasse d'assister aux petites querelles de vampires éphèbes efféminés et de leurs problèmes existentialistes.





Alors l'attention se relâche et on se surprend à bailler. Et puis soudain, le film change de peau, il devient... macabre et s'adjoint une petite note d'humour, le plus noir qu'il soit bien sûr. On est fasciné devant la petite Claudia, 12 ans, fraîchement vampirisée et déjà tueuse de tout premier ordre. Chaque nouvelle scène nous fait grimper une marche dans le fantastique, prétexte pour des effets spéciaux qui nous avait tant manqué jusque-là. Même la version française semble être plus soignée. En fait, nous partageons 200 ans de la vie d'un groupe de vampires, de la fin du XVIIIe siècle (à la Nouvelle-Orléans), de la fin du XIXe (à Paris) où nous rencontrons une société de monstres sanguinaires méchants, cruels, organisés, dangereux, puis enfin de nos jours (à San Francisco). Ce film, sans être le chef-d'œuvre absolu, mérite le détour sur bien des points. Les clichés anti-vampires ont été malmenés, ce qui nous permet d'avoir une nouvelle approche, donc une nouvelle fraîcheur. Petit détail amusant, les vampires sont tous affublés d'une longue chevelure, les bellââtres ! (Suis-je un vampire ?). Un film à ne pas regarder après minuit.





LE PETIT COIN DU CDV

Apollo 13



M.C.A.

Encore actuellement dans les salles obscures de France et de Navarre, "Apollo 13" est déjà disponible en version originale, plus particulièrement en laser disc vidéo. Réalisé par Ron Howard (le roux d'"Happy Days"), "Apollo 13" relate l'histoire véridique du lancement du module lunaire dans l'espace en 1970. Pas de bol, pour un treizième lancement ! En effet la réserve d'oxygène fait des siennes, et ce sont les cosmonautes qui trinquent ! En gros, du suspense, de la pression limite "nervous break down", et une fin... Je n'en dirai pas plus ! Bien sûr, il y a un casting d'enfer : Tom Hanks, Bill Paxton (d'ailleurs qui incarne le rôle du beauf dans "True Lies"), Kevin Bacon... Techniquement, la qualité de l'image est au top avec une excellente luminosité, le son est THX donc de très bonne facture. Pour conclure, je dirai que ce CDV est super à tous les niveaux, que ce soit sur le plan technique ou sur le plan de la réalisation du film. Seul problème, ce CDV est NTSC, sinon tout baigne ! Disponible à Ciné Laser Bastille, 51 rue de Lyon, 75011 Paris. Tél : (1) 43 44 01 71.



Astuces

Par Kendy, Les Bons Plans

Pour commencer l'année en beauté, on s'est dit pourquoi ne pas vous proposer, chers lecteurs, des astuces relookées qui ont de l'allure et qui donnent envie de gruger ? Vous avez déjà sans doute remarqué que nous privilégions maintenant les news 32 bits sans toutefois oublier les possesseur de 16 bits. Mais bon, les sorties des jeux 16 bits se faisant plus rares... Cette année s'annonce donc très torride au niveau des consoles nouvelle génération, et c'est d'ailleurs tant mieux pour nous joueurs confirmés ! Ce mois-ci, les possesseurs de Saturn seront comblés avec la totale sur la série des Clock Work Knight, mais les possesseurs de PlayStation ne seront pas en reste non plus avec une suite d'astuces inédites pour Mortal Kombat3. Comme quoi on vous gâte (et pas que pour la nouvelle année seulement !).

DAYTONA U. S. A
SATURN

POUR VOIR LA DÉMO DE COURSE SANS LES PNEUS DE VOTRE VOITURE

Commencez une partie, puis entrez dans le stand de réparation. Juste avant que les réparateurs ne remplacent vos roues par de nouveaux pneus, faites Reset en pressant sur les boutons A, B, C et Start simultanément. Le jeu redémarrera, et vous aurez droit à la démo du jeu mais cette fois-ci sans les pneus de votre bagnole !

Voici en exclusivité, après l'extraterrestre de Pradel, la voiture qui roule sans roues.

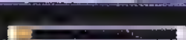


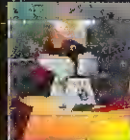


Surtout faites "Reset" avant que vos roues soient changées.

FATAL FURY 3
NÉO GÉO CD

Cette astuce ne fonctionne qu'en mode "deux joueurs". Choisissez vos personnages dans le menu de sélection, puis durant le chargement, maintenez les boutons C et B appuyés sur les deux paddles. Vous pourrez maintenant jouer avec des personnages nains !





C'est à cet instant qu'il faudra faire la manip.



Mettez-vous en mode "deux joueurs".

Vous jouez maintenant avec des nains de jardin.

ZERO DIVIDE
PLAYSTATION

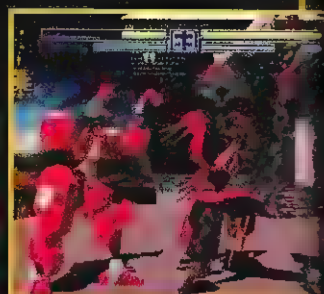
POUR CHANGER LES FORMES ET LES COULEURS DE VOS ROBOTS

Juste au moment de valider votre combattant, mettez la direction vers le Haut et appuyez sur n'importe quel bouton.

C'est à cet écran qu'il faudra effectuer la manip !



Avant



Après

CLOCK WORK KNIGHT 2

SATURN

Attention, toutes les manipulations doivent s'effectuer à cet écran-titre.

SÉLECTION DES STAGES

Faites à la page de présentation : Droite, Haut, Gauche, Haut, Droite, Haut, Bas, Haut, Gauche, Haut, Gauche, Haut.

POUR AVOIR 999 VIES

Encore à la page de présentation, faites : Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas.

POUR VOIR LA FIN DU JEU

Toujours au même écran, faites : Droite, Haut, Gauche, Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche, Haut, Droite, Gauche, Bas.

CLOCK WORK KNIGHT 1

SATURN

[illegible]

[illegible]

[illegible]

MORTAL KOMBAT 3
PLAYSTATION

Nous allons vous donner des codes à entrer lors des versus mode. Je vais donc tout d'abord vous expliquer le principe des kombat-codes. En mode "deux joueurs", six cases apparaissent pendant le chargement de la console. Il faut alors vous doter de deux manettes. En effet, la première manette influe sur les trois premières cases, et la seconde manette influe sur les trois dernières cases. Le premier chiffre du code représente le bouton Carré, le deuxième chiffre représente le bouton Triangle, le troisième chiffre représente le bouton Rond. Le quatrième chiffre représente le bouton Carré de la seconde manette, le cinquième chiffre représente le bouton Triangle de la seconde manette, le sixième chiffre représente le bouton Rond de la seconde manette. Les chiffres des codes représentent les nombres de fois où il faudra appuyer sur les boutons pour valider un code. Par exemple, pour le code 987 123, il faudra appuyer (lors du chargement de la console en mode versus) 9 fois sur Carré, 8 fois sur Triangle, 7 fois sur Rond. Sur la seconde manette, il faudra aussi presser 1 fois sur Carré, 2 fois sur Triangle et 3 fois sur Rond. Et le tout, avant la fin du chargement du combat qui va se livrer. C'est la raison pour laquelle, pour un gain de temps, vous pourrez appuyer sur plusieurs bou- [illegible]

LES CODES INÉDITS :

Psycho Kombat : 985 125
Randper Kombat : 460 460
Pas de barre de vie : 987 123
Pas de peur : 282 282
Pas de combos : 722 722
Super-course et super saut : 321 789
Vie régénérante : 975 310
Super-endurance : 024 689
Vrai combat : 040 040

POUR AVOIR DES CONTINUES INFINIS

Pendant l'introduction du jeu où l'on voit Raiden, faites la manipulation suivante : Haut, Haut, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Bas. Si vous réussissez l'opération, vous entendrez Goro dire : "Excellent !".



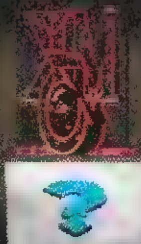


CHEATS MODES

Attention, toutes les manipulations que je vais vous donner s'effectueront sur cet écran.

CHEAT MODE 1

Sur l'écran "Mortal Kombat 3", faites : Carré, Croix, Triangle, Rond, Carré, Croix, R1, R2. Si vous réussissez la manipulation, vous entendrez : "You'll never win !". Allez ensuite à l'écran où l'on voit un cube et le logo "Mortal Kombat 3", mettez la croix de direction vers le haut, alors apparaîtra un menu caché qui vous permettra de terminer facilement le jeu.



Une fois le code entré, à cet écran faites Haut. Un "?" apparaîtra alors.



Voici le menu que vous obtiendrez.

POUR JOUER AVEC SMOKE

Juste après l'écran où l'on peut voir Raiden, c'est-à-dire à l'écran de la citation à deux francs, faites : Gauche, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut. Si vous êtes un as du paddle, vous verrez apparaître un menu qui vous donnera un temps limité pour entrer un Kombat Code. Entrez 010696 (la date de sortie du jeu), mais attention car cette fois-ci les touches des codes ont été modifiées. Vous pouvez désormais entrer le code en utilisant une seule manette en appuyant une fois sur R1, six fois sur le bouton Triangle, neuf fois sur le bouton Cercle, et six fois sur le bouton Croix. Ensuite, commencez une partie et vous pourrez voir la tête de Smoke dans la page de sélection des personnages.

THE MEEK SHALL INHERIT THE EARTH

C'est à cet instant qu'il faudra commencer la manipulation au paddle de direction.



Si vous réussissez à entrer le code, l'écran ressemblera à celui-ci.



Allez dans l'écran de sélection des personnages, Smoke vous y attend.



CHEAT MODE 2

Comme pour l'astuce précédente, allez au même écran puis entrez cette fois-ci : Carré, Croix, Rond, Triangle, R1, R1, R2, R2, R1, R1. Si vous réussissez la manipulation, vous entendrez : "You'll never win !".



Le menu est cette fois-ci plus complet et permet des choses encore plus fun, comme par exemple d'abattre son ennemi en un seul coup.

POG® LE VRAI!

En exclusivité
1 BiG KiNi !
DOUBLE EPAISSEUR
dans chaque pochette !
12 Kinis à COLLECTIONNER

Joue et gagne sur le 36 15 ALLOPOG® ou par le 36 68 90 62



NOUVELLE SERIE

MORTAL KOMBAT®



EN VENTE PARTOUT



VIRTUA COP

SATURN

Si vous vous demandez comment gagner des cœurs supplémentaires à ce super jeu de tir de Sega, continuez à lire cette colonne. Si vous connaissez par cœur la version arcade, les trucs sont exactement les mêmes !

LE STAGE 1

Il n'y a pas de cœurs à gagner, mais par contre vous trouverez des armes cachées un petit peu partout.

LA MITRAILLEUSE

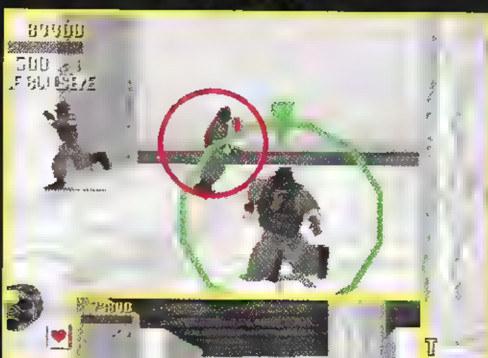
Elle est cachée derrière la porte qui s'ouvre dès la première partie du jeu. Il suffit alors de faire un carton dans cette porte pour pouvoir la faire apparaître.





LE 22 LONG RIFLE

Dissimulé dans la seconde caisse de droite, repérez-vous grâce à la photo.

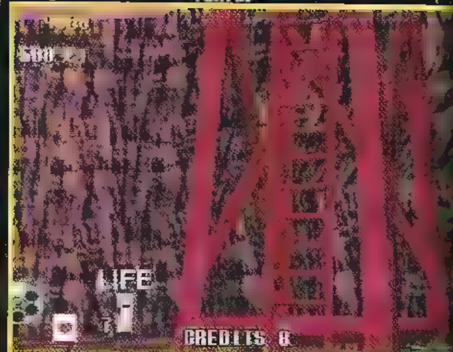




LE STAGE 3

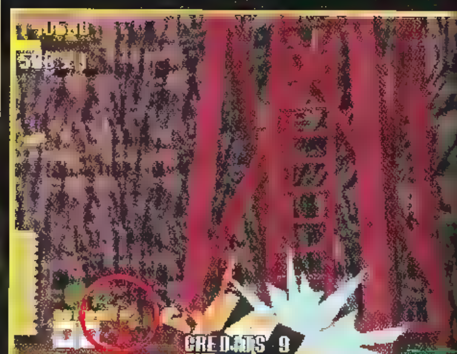
À la seconde partie du stage 3, lorsque deux otages masqueront votre champ de vision, il y aura trois tireurs : un qui cherchera à vous faire la peau, un second qui courra vers la gauche et un troisième vers la droite. C'est le truand qui se dirige vers la droite qu'il faudra abattre pour gagner une vie supplémentaire.

Une fois touché, une vie supplémentaire apparaîtra.



LE STAGE 2

Vers la fin de la seconde partie du stage, là où d'ailleurs il y a un roffût monstre, un des truands placés au fond de l'écran cherchera à se sauver. C'est lui qu'il faudra abattre pour récolter une vie en plus.



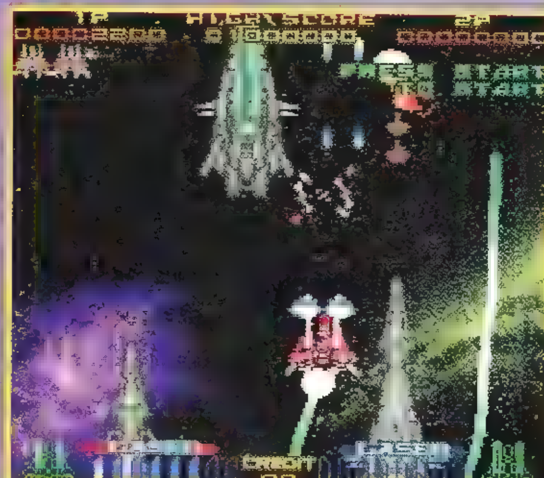
Le petit tueur à gauche est à descendre au gun.

LAYER SECTION

SATURN

POUR AVOIR 8 CREDITS

[illegible]



[illegible]

[illegible]

ACTION REPLAY

Trichez comme un Pro !

Vous n'arrivez pas à terminer vos jeux ? Alors trichez comme un pro' grâce à la "PRO ACTION REPLAY", un accessoire unique et indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu, et qui permet :

– d'utiliser les codes donnés par votre mag' préféré pour avoir de l'ÉNERGIE, des VIES, des ARMES, etc., à L'INFINI ;

– de trouver vos propres codes et de les utiliser directement ; - et encore plein d'autres choses selon les versions…

ADRIVE
UPER NINTENDO



PRO ACTION REPLAY 3 pour SUPER NINTENDO
PRO ACTION REPLAY 2 pour MEGADRIVE

Les dernières versions débarquent en force en France : à l'aide de leur système ultra-sophistiqué, vous pouvez utiliser et trouver vous-même des codes sur n'importe quel jeu, qui vous rendront invincible, super puissant, etc. Il est possible de rentrer jusqu'à 100 codes en même temps, de vous servir de l'Action Replay comme ADAPTATEUR UNIVERSEL, permettant de jouer avec des cartouches americaines ou japonaises sur votre console européenne (ou, inversement, des cartouches européennes sur votre console "import"), ou de consulter facilement la bibliothèque de codes déjà intégrée dans ces nouvelles versions, sans oublier le mode "RALENTI" et la possibilité d'utiliser des "DEAD CODE" (codes auxquels aucun jeu ne résiste). Notez également la présence d'un interrupteur, permettant d'activer ou de désactiver les codes à n'importe quel moment.

LAY TATION

PRO ACTION REPLAY pour PLAYSTATION

"NOUVEAU" !

Insérez votre cartouche PRO ACTION REPLAY dans votre nouvelle console SONY, à l'emplacement prévu pour la "Memory Card", et découvrez avec émerveillement que vous pouvez aussi "tricher" sur des CD. À vous les VIES INFINIES, l'INVINCIBILITÉ, la possibilité de SAUTER DES STAGES, enfin la PUISSANCE MAXIMALE pour les meilleurs jeux existants actuellement sur PLAYSTATION grâce aux sauvegardes de jeux enregistrées sur la cartouche PRO ACTION REPLAY. Attention, cette cartouche ne permet pas de rechercher ses propres codes.

EGA-CD



PRO CDX pour MEGA-CD

Vous voulez jouer avec les derniers jeux sortis aux USA ou au JAPON, mais votre console vous le refuse !? C'est terminé ! Avec le PRO CDX pour MEGA-CD, à vous tous les jeux d'import et sans exception ! Cette interface s'enclenche simplement dans le port cartouche de votre console et vous permet de "lire" tout CD dont le pays d'origine ne correspond pas à celui de votre console (par exemple, lire des CD américains ou japonais sur votre console européenne, ou, autre exemple, lire des CD européens sur une console "import").

AME BOY
ME GEAR
ASTER YSTEM

PRO ACTION REPLAY pour GAMEBOY, pour GAME GEAR, pour MASTER SYSTEM

D'une taille correspondant à une cartouche de jeu, la PRO ACTION REPLAY se fera un plaisir de se glisser entre votre console et votre jeu pour vous aider dans votre progression : à vous, les VIES INFINIES, les ARMES de la mort qui tue, le CHOIX DU NIVEAU, enfin tout ce que vous voudrez qui vous permettra de simplifier — ou au contraire de compliquer — votre jeu.

ATURN



"NOUVEAU" !

PRO ACTION REPLAY pour SATURN : "3 en 1" !

Avec cette nouvelle cartouche, qui cumule les fonctions d'adaptateur universel (qui permet donc de lire tous les CD Saturn quels que soient leurs pays d'origine), de cartouche de sauvegarde, mais aussi d'Action Replay, vous pourrez avoir des vies, de l'énergie, des armes à l'infini pour plus d'une trentaine des meilleurs titres existants et cela, grâce à sa base de données intégrée. Attention, cette cartouche ne permet pas de chercher soi-même ses codes, mais de saisir ceux que vous retrouverez dans vos magazines préférés.

ous les produits cités ans cette page sont es produits exclusifs DATEL" et sont totaement indépendants es fabriquants des atériels sur lesuels ils s'adaptent.

PER NINTENDO, GAMEBOY
NINTENDO
STER SYSTEM, GAME
EAR, MEGADRIVE, SATURN
SEGA
AYSTATION © SONY
O ACTION REPLAY © DATEL

BON DE COMMANDE

(à découper ou recopier). À renvoyer à MEGAPRESS - ACTION REPLAY - 6, Boulevard Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex.

OUI ! Je veux recevoir :

- ☐ NINPRO (Action Replay pour Super Nintendo) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SEGAPRO (Action Replay pour Megadrive) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GAMEPRO (Action Replay pour GameBoy) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GEARPRO (Action Replay pour Game Gear) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ MASTPRO (Action Replay pour Master System) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PRO CDX (Adaptateur pour Mega-CD) = 210,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SATPRO (Action Replay pour Saturn) = 365,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PLAYPRO (Action Replay pour Playstation) = 239,00 FF (+35,00 FF*)

(*) : 35,00 FF de participation aux frais de port par article commandé. Délai d'expédition : 3 semaines.

NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE : ....

C.P. : .... VILLE : .... AGE : .... CONSOLE(S) : ....

Je joins un chèque de ....FF à l'ordre de MEGAPRESS.

VIRTUA FIGHTER 2

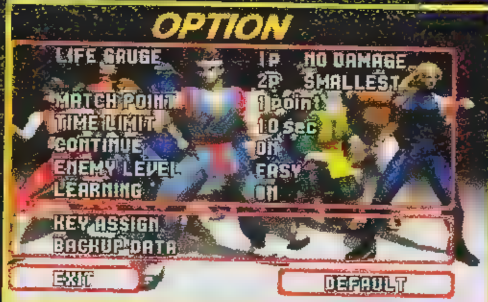
SATURN

POUR FAIRE APPARAITRE LA TROISIEME OPTION CACHÉE

Il suffit de terminer le jeu une fois, je vous conseille pour un gain de temps de vous mettre en 1 Round, en "No Damage", en "Smallest" pour la seconde barre d'énergie, et en 10 secondes de jeu. Dans l'écran des options, en appuyant sur le bouton R vous pouvez accéder à un second écran. Il existe un troisième écran que vous pourrez faire apparaître dès lors que le jeu sera terminé, en pressant le bouton R une nouvelle fois. De nouveaux paramètres s'offriront alors à vous, comme par exemple la possibilité de régler la longueur du ring ou encore de rallonger les "Replay". Mais l'option la plus intéressante vous proposera de jouer sous l'eau. Sous ce mode, les gestes des personnages n'auront plus de secrets pour vous !



Revenez dans l'écran des options.



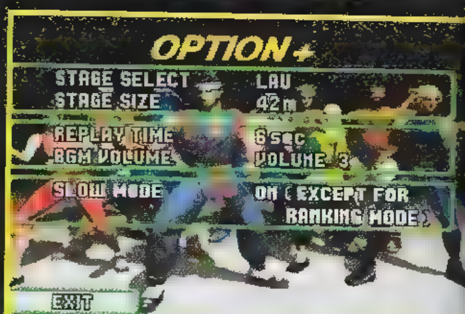
Je vous recommande cette configuration d'option afin de terminer le jeu plus vite et plus facilement !



Une fois dans le menu des options : appuyez sur le bouton R, vous ferez apparaître "L'option +".

Commencez une partie et battez tout le monde, chose facile vue la configuration...

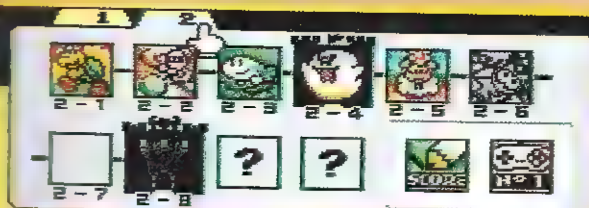




Que cela soit en mode "VS", "Team battle" ou "Arcade", vous pourrez maintenant jouer sous l'eau en activant le mode "Slow" situé dans le fameux nouvel écran.

YOSHI'S ISLAND

SUPER NINTENDO



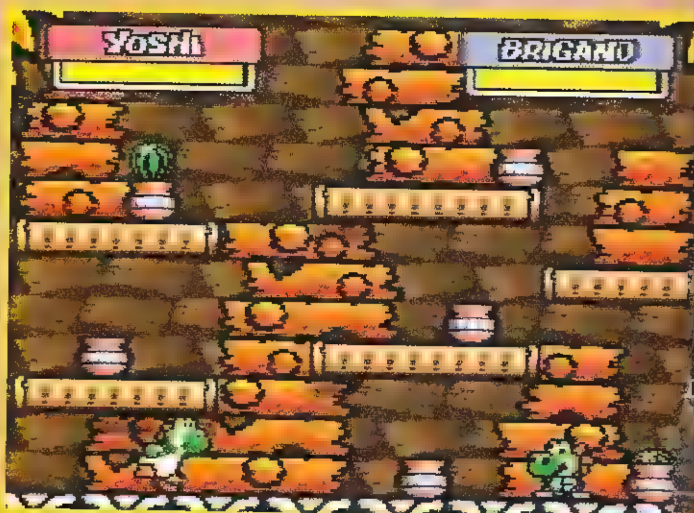


L'option "Carte " apparaît en bas à gauche de l'écran.

Vous pouvez faire l'astuce sur cet écran.

POUR JOUER À DEUX DANS LE BONUS STAGE

Sur l'écran où se trouve une carte des niveaux (en fait n'importe laquelle), maintenez pressé le bouton "Select", puis faites X, X, Y, B, A. Si tout baigne, l'option "Carte " apparaîtra à l'écran, il suffira alors de cliquer dessus.



Deux joueurs pourront s'affronter dans des matchs variés, car plusi[eurs] épreuves seront au menu.











JUDGE DREDD
SUPER NINTENDO

Code action replay
Énergie infinie : 7E1B11FF

PHANTASY STAR 3
MEGADRIVE

Code action replay
Tous les objets sont gratuits : 00D01C600C

LE ROI LION
SUPER NINTENDO

Code action replay
Jouer tout le temps avec Simba adulte : 7E200001

PROBOTECTOR
MEGADRIVE

Code action replay
Vies infinies pour le joueur 2 : FFFA2C0009

KID KLOWN IN CRAZY CHASE
SUPER NINTENDO

Code action replay
Pièces infinies : 7E056801

MR NUTZ
MEGADRIVE

Code action replay
Invincibilité : FFE07B0000

STREET RACER
SUPER NINTENDO

Code action replay
Terminer premier : 7E5C0900

ASTAL
SATURN

POUR REMPLIR À TOUT MOMENT VOTRE BARRE D'ÉNERGIE
Pendant le jeu, faites Pause puis rapidement : Bas, R, Haut, L, X, A, Y, B, Z, C, Droite et Gauche.

$ $

JOYB

$ $

Les portables

On voudrait sans cesse pouvoir vous surprendre dans la Joybank avec des cadeaux toujours plus beaux et plus divers, seulement vous avouerez qu'il serait assez dur de surpasser ceux de fin 1995 ! Et puis après tout ce n'est pas toujours Noël, mais bon, ce n'est pas pour autant que nous vous avons oubliés. En ce début d'une nouvelle année pleine de promesses et de bonnes résolutions, nous vous avons réservé quelques très bonnes surprises qui en raviront plus d'un. Si vous n'avez toujours pas très bien saisi le fonctionnement de la Joybank, n'hésitez pas à consulter le règlement qui vous dévoilera tout sur les mystères de cette rubrique.

LES RÉSULTATS DE LA JOYBANK 47

LOT N°1 : LA CONSOLE DE JEUX PLAYSTATION DE SONY

1. Samletzki Thierry	25 000 JOY $

LOT N°2 : LE T-SHIRT SONY PLAYSTATION

1. Foulon Frédéric	4 293 JOY $
2. Laffont Jean-Loup	3 759 JOY $
3. Roggero Stéphane	3 609 JOY $
4. Delaite Thomas	3 591 JOY $
5. Pechon Frédéric	3 040 JOY $

LOT N°3 : UN PANTALON SONY PLAYSTATION

1. Goubin Antoine	4 115 JOY $
2. Schreiber Christophe	3 326 JOY $
3. Samour Laurent	3 240 JOY $
4. Vervisch Kenji	2 690 JOY $
5. Archambault Samuel	2 634 JOY $

LOT N°4 : LA DÉDICACE DE BERNARD LAMA - 3 GAGNANTS - MISE À PRIX DE 220 JOY$

Bernard Lama, vous connaissez ? Et là, j'entends les supporters du PSG qui me déchirent les oreilles. C'était pas la peine de crier aussi fort ! Il s'agit bien évidemment du gardien de but de l'équipe de football (ce serait assez dur en rugby) du Paris-Saint-Germain. Non pas que nous prenions parti pour telle ou telle équipe dans Joypad (même si certains buveurs de Kronenbourg ici pourraient de leur air menaçant faire croire le contraire), mais il faut avouer que c'est bien sympathique de sa part de nous avoir laissé ces quelques signatures. Alors, un petit merci au passage ne serait pas de trop : "Merci Bernard Lama !", parrain, je vous le rappelle, du jeu International Superstar Soccer Deluxe (Super Nintendo).

1- Voici le règlement. Il est fait pour être lu et respecté, mais combien d'entre vous l'ont lu en entier ou serait-ce qu'une fois ? Je vous le demande !

2 - Pour participer, il faut avoir des Joy$ (ça tombe bien, j'en vois une planche juste à côté !) et les envoyer avec le bulletin-réponse ci-joint, de préférence rempli... le bulletin, et le top serait qu'en plus le tout soit fait de façon propre et lisible.

3- Indiquez sur le bulletin votre total de Joy$ envoyés selon le lot pour lequel vous misez, vos mises devant être bien entendu supérieures à la mise à prix spécifiée pour chaque lot.

4 - Si vous misez pour plusieurs et c'est tout à fait votre droit, vous en avez les moyens – ou que vous êtes suicidaire. Il faudra plusieures mises (une pour chaque lot) et donc plusieurs totaux à indiquer.

5- Désolé pour les épargnants, les Joy$ envoyés qu'ils soient gagnants ou non ne sont ni restitués avec intérêts, ni restitués tout court. C'est comme pour le loto, mis à part que ça coûte moins cher et que la probabilité de gagner est nettement plus élevée.

6- Les vieux Joy$ et les récents gardent leur même valeur initiale au sein de la Joybank où ils restent tous autant qu'ils sont valables. Idem dans les grands magasins où ils ne sont pas toujours acceptés.

7- La date limite de participation est cette fois fixée au 31 janvier, alors ne tardez pas trop dans votre réflexion parce que je ne pense pas que la grève de la Poste arrange les choses.

8- Pour les gagnants, comme pour les autres (à Joypad on ne fait pas de ségrégation), les résultats paraîtront dans le numéro de mars, le Joypad n° 51.

9 - Les membres des sociétés organisatrices ainsi que leurs familles ne peuvent en aucun cas participer à la Joybank. On se le dira.

10- Voilà, il ne me reste plus qu'à souhaiter bonne chance à tous nos heureux participants. Et maintenant, place aux cadeaux !

$ $

ANK

$ $

à l'honneur...



LOT N°2 :
LE JEU "UN INDIEN DANS LA VILLE" SUR GAME BOY - 8 GAGNANTS - MISE À PRIX DE 220 JOY$



L'adaptation sur Game Boy de la comédie française de Hervé Pahud. Dans "Un Indien dans la ville", vous dirigerez le jeune héros (incarné par Ludwig Briand dans le film) grimé de rouge et élevé parmi les Indiens à travers les mille et un dangers que présente la dure réalité de notre monde citadin. Un jeu offert par Titus pour tous les accros de la Game Boy.

LOT N°1 :
LE JEU "DONKEY KONG LAND" SUR GAME BOY - 4 GAGNANTS - MISE À PRIX DE 220 JOY$

L'un des meilleurs titres Game Boy de l'année 1995 en cadeau dans la Joybank ? C'est possible grâce à Nintendo France qui vous offre quatre Donkey Kong Land et leur CD audio. Tous à vos Game Boy et à vos billets, la bonne affaire, c'est ici !

LOT N°3 :
LOTS DE 5 JEUX GAME GEAR - 4 GAGNANTS - MISE À PRIX DE 1000 JOY$

Joypad offre aux passionnés de la Game Gear la possibilité de compléter leur collection de jeux avec ces lots de 5 jeux (les jeux pouvant varier d'un lot à l'autre). Ils ne datent certes pas de la dernière pluie, mais font partie de ces titres "indémodables" qui vons ont fait craquer pour cette petite console portable. Ainsi pourrez-vous y trouver des jeux comme Terminator, Axe Battler, Alien Syndrom, Smash TV ou encore Tom & Jerry. Il y a de quoi faire, qu'on se le dise !











$ $

VENTE AUX ENCHÈRES JOYPAD

(BON À DÉCOUPER, ET A REMPLIR EN LETTRES MAJUSCULES • DATE LIMITE D'ENVOI : 31 JANVIER 1996)

à renvoyer à JOYPAD 10, rue Thierry Le Luron 92 592 Levallois Perret cedex

NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE : ....

MISE À PRIX LOT N°4 : .... MISE À PRIX LOT N°2 : .... MISE À PRIX LOT N°3 : ....

LOT N°1 : ....

TOTAL DES MISES : .... VOTRE CONSOLE : ....

$ $

PETITES ANNONCES

Nec

Achat

Département 35
Achete Super Grafx + jeux et Core-grafx + jeux, faire offre au 99 63 86 56 après 18 h

Département 75
GREG ACHETE LES JEUX SUIVANTS SUR CONSOLE NEC PC ENGINE PARASOL STAR, CITY HUNTER, MAGICAL CHASE, LADY PHANTOM, ALTERED BEAST (CARTE), TIGER ROAD, FINAL SOLDIER, OUT RUN, PC KID 2 et 3, SHUBIBIN MAN 2, RAIDEN, R-TYPE, BURNING ANGEL, DRAGON SABER, HELL EXPLORER, MARCHEN MAZE, RABIO LEPUS, SUPER LONG NOSE GOBLIN, 1941(SGX).

Contact

Département 80
Echange NEC. Spriggan, Martial Champion contre Nexzr, PC Denjin ou autre, échange SNIN + 2 jeux (Mario Kart, Parodius) contre Arcade Card, DUO + 1 CD. Tel au 22 26 83 48.

Vente

Département 77
Vends NEC CD Rom + AC Card pro + quintupleur + 4 pads dont 2 à 6 boutons + 15 jeux : 2000 Frs et aussi nbx jeux CD et cartes (50 titres). Tel au 09 22 52 16 à Cédric

Département 92
Vends DUO + 2 pads + AC Card + 12 jeux cartes et CD 2200 Frs, possibilité de vente séparée. Tel à Christophe au 49 11 13 76.

Département 95
Vends GG à 450 Frs, Speedtrap 99 Frs, Asterix 150 Frs, NBA JAM 150 Frs, Fifa International Soccer 200 Frs, Fatal Fury 200 Frs, Sonic 150 Frs, Aladdin 120 Frs ou le tout pour 1600 Frs. Tel au 39 59 76 09.

Neo-Geo Lynx

Contact

Département 74
Echange Néo Géo CD + 2 pads + 3 jeux : Fatal Fury Special, Samouraï Shodown 2, Art of Fighting 2 contre OAV DBZ avec boîtier Tel au 50 35 94 29

Vente

Département 3
Vends Néo Geo CD 2 sous garantie : 1900 Frs + Samouraï Shodown 2 200 Frs. Tel à La mata Fabrice au 61 24 55 71 ou Place du Village Bat C 31130 Fonsegrives.

Département 7
Vends Néo Géo + 7 jeux + 2 pads (Fatal Fury Special, Super Sidekicks 2...) 2500 Frs. Tel au 75 37 71 03 à Pierre Denis.

Département 28
Vends jeux Néo Géo CD : Sauvage Reigns 300 Frs, Samuraï Shodown 2 : 300 Frs, Fatal Fury 3 : 300 Frs, Fatal Fury Special : 250 Frs. Tel au 37 45 60 68 après 17 h 30.

Département 32
Vends Néo CD + 2 pads + jeux : Fatal Fury 3, FF Special, B. Star 2, S. Sidekicks : 2500 Frs à débattre. Tel Nicolas le week-end au 62 69 72 69.

Département 77
Vends Néo cartouches jap + 2 pads + MC + Burning Fight + Magician Lord 1000 Frs, Fatal Fury 3 : 1000 Frs et aussi jeux Playstation, Saturn, Néo CD Tel au 09 22 52 16 à Cédric.

Département 81
Vends Néo Géo CD + 2 manettes + 3 jeux (Samuraï 2, FF 3 ..), état neuf . 2000 Frs Tel au 63 57 26 10

Département 93
Vends Néo Géo CD + 3 pads + Fatal Fury 3, Samouraï Shodown 2, King of Fighter : 2500 Frs. Tel au 48 32 86 32.

Nintendo

Achat

Département 28
Achète jeux sur SNES Doom DBZ 3, MK 3 .. à moins de 320 Frs, achète vidéo DBZ de 1 à 14 a moins de 55 Frs. Tel au 37 46 55 36 après 17 h.

Département 29
Achète Chronotrigger, Ogrebattle US à 250/300 Frs, recherche BOF 2, Lufia2, Paladin, S Quest NHL 96, FF Special, S Shodown .. possède nbx titres (SOM, Lufia, 7th Saga...) Tel au 98 95 51 78.

Département 38
Achète sur SFC : Tetris 3 et Puzzle, Bobble. Tel au 76 08 98 29 la journée

Département 40
Achète ou échange contre Syndicate ou Aladdin + SOF : Killer Instinct, MKI3, SMW2, et achète SNIN + jeux + 2 manettes. Tel au 57 96 67 90 apres 19 h

Département 43
Achète DBZ 3 VF de 200 à 300 Frs et vends carte DBZ série part 4. Tel à Sébastien au 71 59 25 72.

Département 56
Achète SNIN, bon état sans problème · 200 Frs vends jeux SNIN et GB. Tel au 97 36 84 30 de 17 à 20 h

Contact

Département 59
Echange ou achète jeux SNIN, possède Shaq Fu, Mr Nutz, DKC... Tel au 27 43 16 36 à Michael

Departement 73
Echange, vends, achète sur SNIN, GB, MD, GG et vends MD et GG, nbx jeux et accessoires Tel au 79 83 11 30.

Département 85
Echange SFII Turbo, Axelay, Art of Fighting, Cool Spot contre Actraiser 2, Joe and Mac 3 ou autres jeux, échange aussi jeux MD. Christophe au 51 58 84 28.

Vente

Département 2
Vends NES + 2 pads + 10 jeux, le tout pour 600 Frs Tel à Guillaume au 23 53 35 11 de 17 à 19 h

Département 6
Vends SNES + 2 pads + 8 jeux (Illusion of Time, Zelda 3, F-Zero..) le tout pour 1400 Frs à débattre. Tel à Sylvain au 93 79 09 62 après 19 h.

Département 6
Vends SNIN + AD29 + DBZ 3 jap + SF 2 + Mario All Stars + Wing Commander : 500 Frs. Tel au 93 54 31 27

Département 8
Vends Game Boy + 6 jeux : Zelda, Mystic Quest, Asterix + adaptateur secteur : prix à débattre. Tel au 24 30 33 96 à Mathieu après 17 h.

Département 13
Vends jeux SNIN/SNES : Cool Spot · 120 Frs et Metroïd : 200 Frs. Tel au 91 93 38 34.

Département 13
Vends SNIN + DBZ 1 et 3, AD29 + valise + Md + Sonic + GB + 1 jeu de 1000 Frs à 1200 Frs. Tel au 91 02 59 72.

Département 14
Vends SNIN + 2 manettes + Superscope 6 jeux · 450 Frs ou avec 2 jeux en plus (Young Merlin et Equinox) : 650 Frs. Tel à Thomas au 31 47 66 78.

Département 21
Vends SN + 4 jeux (DBZ 3, Sim City, DKC, Mario Kart) + 2 pads dont Acai pad + Ad29 Turbo : 1200 Frs. Tel au 80 48 00 67 après 20 h

Département 25
Vends jeux SN · Secret of Mana, DKC, Le Roi Lion, DBZ.. de 100 à 200 Frs ou le lot de 9 jeux : 1500 Frs. Tel au 81 51 68 61 le soir

Département 25
Vends jeux SNIN de 100 à 250 Frs · EWJ, Fifa, FS, NHLPA'94, Zelda 3, Asterix, SFII Turbo, et SFII offert pour 2 jeux achetés ou plus. Tel au 81 46 58 17 après 20 h

Département 26
Vends SN + 8 jeux + SGB + AD + GB avec 3 jeux + MS 2 + 3 jeux + 2 pads ou contre Playstation. Tel au 75 31 80 11

Département 28
Vends SNIN + 12 jeux + joystick : 2500 Frs, possibilité de vente séparée Tel à Arnaud au 37 51 37 97.

Département 28
Vends NES + 7 jeux · Mario 1 + 3, Jurassic Park, Tortues Ninja, Robocop, Tiny Toons, Double Dragon 2 + 2 pads : 400 Frs. Tel au 37 47 09 49.

Département 29
Vends SNIN + jeux (NBA JAM TE, Killer Instinct..) + quintupleur + 3 pads + accessoires : 500 Frs ou plus selon le nombre de jeux. Tel à Guillaume au 98 83 40 09 après 17 h.

Département 30
Vends SNIN + 4 manettes + multipad 5 joueurs + adaptateur + 12 jeux : 1500 Frs. Tel au 66 75 39 01 après 19 h à Loïc

Département 31
Vends SNIN + 9 jeux + pad turbo : 1500 Frs. Tel au 61 92 49 43 à Stéphane

Département 32
Vends jeux sur SNIN Zelda 3, Mario, SFII, World Ligue Basket... Tel au 62 64 55 37 à Florent.

Département 33
Vends SNIN + 2 pads + 9 jeux · 1000 Frs. Tel au 56 87 92 58 le soir

Département 33
Vends SN + MD2 + GG + 11 jeux : 1990 Frs ou SN + 5 jeux 990 Frs ou MD + GG + 5 jeux MD : 1300 Frs. Tel au 56 41 19 84 à Cédric.

Département 36
Vends SNIN + 7 jeux (NBA 95, Art of Fighting...) + 4 pads (2 turbo) + SGB + 3 jeux GB (T2, Dr Mario...), le tout pour 2200 Frs. Tel au 54 49 05 13 après 18 h.

Département 43
Vends SFII 160 Frs, DKC 170 Frs, NBA JAM TE 150 Frs (boites et notices) Tel à Johan au 71 02 84 61 aux heures de repas.

Département 44
Vends SNIN + 10 jeux + 2 pads + DKC, SSFII, MK, F-Zero, Adams Family, S. Turbo. 1400 Frs, achète jeux Playstation de 200 à 240 Frs maxi Tel à David au 40 63 29 83

Departement 45
Vends SNIN + 2 pads + adaptateur 6 joueurs + AD29 + 4 jeux (SFII Turbo, Mario Paint, Mario World, Bomberman) le tout pour 1200 Frs Tel au 38 83 70 77

Département 45
Vends SNES + 2 pads + S Mario : 500 Frs à débattre, et autres jeux de 150 à 200 Frs. Tel au 38 85 40 36.

Département 45
Vends SNES + 10 jeux (Cool Spot, Run Saber, Megaman X Street Fighter 2...) + adaptateur US/Jap + Game Genie + 2 pads + meuble : 2000 Frs. Tel au 38 36 50 84.

Département 51



PETITES ANNONCES

[illegible] + 10 jeux + 3 pads [illegible] 3000 Frs Tel au 26 84 [illegible]

[illegible]ment 54
[illegible] avec 2 pads + 5 [illegible] DKC SOM, Theme [illegible]) . 1180 Frs Tel au [illegible] à Yann.

[illegible]ment 54
[illegible] SNES : Road Run-[illegible] Battle Tank 2 : 80 [illegible] Race FX 120 Frs, SFII [illegible] Tel au 83 81 74 22 après 17 h 30 à Seb.

[illegible]ment 57
[illegible] - 2 pads (1 turbo) + [illegible] Soccer, SSFII, NBA [illegible] Street Racer, Nigel [illegible] RBC 3, Fifa 1690 Frs, [illegible]té de vente séparée ou [illegible] contre Playstation + 1 [illegible] Jérôme au 82 54 11 [illegible]

[illegible]ment 57
[illegible] SNIN + 8 jeux (Street [illegible] 2 Turbo, Sim City..) : [illegible] Tel à Michaël au 87 [illegible] 23

[illegible]ment 59
[illegible] jeux SNIN : DKC, S. [illegible] Chrono Trigger, NBA [illegible] de 100 à 300 Frs ou [illegible] contre jeux Playsta-[illegible] a Fabien au 27 79 96 [illegible]

[illegible]ment 59
[illegible] SNIN + 2 pads + AD29 + [illegible] 990 Frs. Tel au 20 93 37 [illegible] 19 h.

[illegible]ment 59
[illegible] SNIN Virtual Soccer [illegible] Mario All Stars 100 [illegible] Super GB + Star Saver : [illegible] R-Type 70 Frs, sur [illegible] Lemmings, Prince Vaillant : [illegible] au 27 76 14 23

[illegible]ment 59
[illegible] SNIN, SNES, SFC, 7 [illegible] 3 adaptateurs, deman-[illegible] Miguel au 20 60 12 [illegible] 20 h 30

[illegible]ment 60
[illegible] + SGB + 9 jeux (DKC, [illegible] Super Tennis...), [illegible] boites et notices : [illegible] Marc Tranier Chemin [illegible] Escalier 1 60580 [illegible] Forêt ou tel au 44 58 [illegible] 20 h

[illegible]ment 60
[illegible] 300 Frs et jeux [illegible] 200 Frs (VF, Jap, US) . [illegible] MK 1 et 2, DBZ 1 et [illegible] Tel au 44 78 00 [illegible]

[illegible]ment 62
[illegible] - Super Mario Bros [illegible] Frs. Tel au 21 82 10 [illegible] Jean-Jacques

[illegible]ment 62
[illegible] SNIN DKC 220 Frs, [illegible] Frs Cool Spot 120 Frs, Axelay 120 Frs, King of Dragon US 100 Frs, Ghouls'n Ghost US 100 Frs, Starwing 100 Frs. Tel au 21 86 29 39.

Département 62
Vends jeux SNIN entre 100 et 150 Frs . RR Racing, Super Metroïd, Mr Nutz... ou échange contre jeux Playstation VF sur 62 uniquement. Tel au 21 73 97 16 vers 18 h 30.

Département 65
Vends jeux GB : Bodia Quix Echecs : 100 Frs, SML Best of the Best, R-Type : 130 Frs ou 600 Frs les 6, Boulder Dash 13 of. Buraï Fighter : 130 Frs. Tel au 62 99 31 22

Département 67
Vends 25 jeux SNIN de 50 à 250 Frs : Addams Values, DKC, Illusion of Time, EWJ, Zelda. Tel au 88 84 93 57 à Philippe

Département 67
Vends NES + 6 jeux + 15 cartes DBZ, le tout pour 850 Frs Tel à Nicolas au 88 60 43 26

Département 67
Vends Castelvania 4 : 149 Frs, Top Gear 149 Frs, et anciens n° de Joypad + 20 numéros de 15 à 20 Frs. Tel à Hervé au 88 91 68 58.

Département 67
Vends SNIN + 3 pads dont 1 turbo + 5 jeux (SFII, Chess...) + astuces 1000 Frs. Tel à Christophe au 88 66 04 40 après 18 h la semaine.

Département 68
Vends SNIN + 13 jeux + 2 pads contre Playstation + 1 pad VF. Tel à Mike au 89 52 72 73.

Département 69
Vends jeux SNIN : DBZ 2 + adaptateur, Flashback, Legend, Demon's Crest, DKC de 150 à 300 Frs. Tel à Sébastien au 74 03 22 55.

Département 69
Vends jeux SNES : DBZ, Batman 2, Kick off, WWF, Mario. Tel à Nicolas au 74 66 45 29

Département 69
Vends jeux SNES : Secret of Mana, Super Metroid, F1 Pole Position . 200 Frs pièce à débattre. Tel au 74 68 58 27 à Nico.

Département 69
Vends jeux SNIN ou échange contre bons jeux . DBZ, Sim City : 240 Frs ou moins. Tel à Jérôme après 20 h au 78 94 64 78.

Département 71
Vends SNIN + 180 jeux (Megaman X, Street Racer, International Super Star Soccer...) + pads + AD29 + adaptateur 5 joueurs : 3500 Frs. Tel à Jérôme au 85 44 34 33

Département 73
Vends jeux SNIN : Zelda 150 Frs, SFII Turbo 120 Frs, EWJ 200 Frs. Tel à Michaël au 76 32 90 70

Département 75
Vends sur SNIN : Mr Nutz et Actraiser VF : 100 Frs pièce, Mario World et SFII . 50 Frs pièce, Fatal Fury Special 250 Frs et sur MD : Landstalker. Tel au 43 40 33 19.

Département 75
Vends SNIN + 3 jeux SFII, Zelda, Mario World + 3 pads, le tout pour 600 Frs. Tel à Manu au 42 40 83 92.

Département 75
Vends SNIN avec 1 pad et Street Fighter 2 . 500 Frs, vends pad à 50 Frs et Starwing à 100 Frs. Tel à Alexis au 46 28 33 57.

Département 75
Vends SNIN avec 2 pads + 10 jeux (EWJ, MK2, Flashback, SFII Turbo...) : 1200 Frs. Tel au 45 31 96 98 à Thomas.

Département 75
Vends + de 40 jeux SNES de 50 à 200 Frs avec console + 2 pads et nintendoscope 400 Frs à débattre. Tel au 45 06 45 06 ou au 43 64 36 28 à Guillaume.

Département 75
Vends SNIN + AD29 + 5 jeux (Zelda, Secret of Mana...) 1100 Frs. Tel à Cédric au 46 22 29 72.

Département 75
Vends SNIN + 7 jeux : DBZ 3 + adaptateur universel · 1500 Frs. Tel à Akim au 40 41 04 17

Département 75
Vends NES + 7 jeux et 2 pads (Double Dragon 2, Jackie Chan, World Cup. .), le tout pour 500 Frs. Tel à Steve au 45 45 03 49.

Département 76
Vends SNIN + 3 pads + 9 jeux, le tout 2900 Frs. Tel au 35 49 03 40.

Département 76
Vends SNIN + Game Genie + 11 jeux (SFII, Super Mario World, Mario All Stars, DKC, R-Type, Zelda, Asterix, F-Zero) : 2500 Frs ou le jeu de 200 à 300 Frs Tel au 35 90 77 08.

Département 76
Vends SNES + 20 jeux (Zombies, SFII, Fatal Fury Special) + 2 adaptateurs + multipad + 2 manettes + Action Replay : 2500 Frs ou échange contre Playstation Tel au 35 07 09 88 après 17 h 30.

Département 77
Vends SNIN + 2 pads + ad 5 joueurs + 7 jeux : 1200 Frs. Tel au 64 29 42 21 après 18 h.

Département 78
Vends jeux à moins de 100 Frs . Spiderman, Pilotwings, Road Runner, Mario All Stars. Tel au 39 73 07 86 à Cédric

Département 78
Vends SNIN + 8 jeux : 1500 Frs et cherche Playstation + 1 jeu + 1 ou 2 pad. Tel à Samuel au 39 11 47 82 après 18 h.

Département 78
Vends jeux SNIN + console ou échange jeux contre jeux Playstation. Tel à Jean-Charles au 34 76 55 07 après 18 h.

Département 78
Vends SNIN + 3 pads + 5 jeux + SGB + AR : 1200 Frs Tel à Ghislain au 39 76 75 10.

Département 78
Vends SNES + 8 jeux (DBZ, Super Tennis, SFII Turbo...) + 2 pads + souris en cadeau + NES avec 2 pads + 3 jeux, le tout pour 1600 Frs. Tel au 39 73 46 32.

Département 78
Vends SNES jap + 2 pads + adaptateur + 7 jeux : DBZ 2, MK, SSF2, Super Aleste, Super Star wars, Contra 3, Pilotwings : 1100 Frs. Tel a Julien au 39 54 66 46.

Département 78
Vends NES + 2 pads + 5 jeux : 450 Frs. Tel au 39 52 03 66 à Jérémy

Département 82
Vends SNIN + 2 pads + AD29 + 6 jeux (Street Racer, Cool Spot, Starwing, Prince of Persia, SFII, Mystical Ninja) : 1150 Frs. Tel à Sylvain au 63 65 00 68 après 20 h

Département 83
Vends jeux SNIN . Zelda, Mystic Quest, Young Merlin, Asterix : 150 Frs, jeux GB : Mr Nutz 90 Frs et échange caps DBZ contre cartes. Tel au 94 68 34 55 à Jouanney

Département 85
Vends jeux SNIN · Secret of Mana + guide 250 Frs, Rock and Roll Racing 200 Frs, Aladdin : 200 Frs, F1 Pole Position 2 . 250 Frs. Tel au 51 90 94 06.

Département 91
Vends SNIN boostée 50/60 Hz + 37 jeux (MK 3, Final Fantasy 6, Secret of Mana, SSF2...) + 2 manettes + adaptateur FR/Jap : 2000 Frs à débattre. Tel au 69 28 50 69.

Département 91
Vends SNIN + 16 jeux + 3 pads + adaptateur universel 5 joueurs + 4 posters... Tel au 69 03 77 20

Département 91
Vends SNIN + 2 manettes + 9 jeux (EWJ, MKII, DKC, Zelda, Mario Kart..) en tbe . 1600 Frs. Tel au 69 83 87 34 à Grégory

Département 91
Vends SNIN + multipad + 4 pads + games master : 550 Frs, vends Nintendoscope + jeux : 200 Frs. Tel au 60 11 96 32.

Département 91
Vends jeux SNES ou échange Super Street, Mario Kart, Battle Toads, Young Merlin... contre Secret of Mana ou autres, jeux de 200 à 250 Frs. Tel au 69 42 56 22.

Département 92
Vends SN + 16 jeux + SGB + Ad + Superscope : 3000 Frs. Tel au 46 60 03 09 à Benoit.

Département 92
Vends SNIN + 2 pads + 9 jeux 1590 Frs ou jeux séparés de 150 à 250 Frs, vends NES + 4 jeux : 300 Frs. Tel au 46 42 16 77.

Département 92
Vends jeux SNIN Starwars, Cool Spot, Spiderman, Mario All Stars, Equinox, Mario World... 75 Frs à débattre. Tel à Warren ou Kevin après 17 h au 46 42 05 64.

Département 92
Vends Game Boy + Megaman 2 + Warioland + Zelda + loupe éclairante, le tout à 300 Frs. Tel à Antonio au 46 42 78 68.

Département 93
Vends SNIN + 3 pads + quintupleur + AD29 Turbo + 20 jeux : 4000 Frs Tel à Julien au 48 67 88 75.

Département 93
Vends GB + jeux (Street Fighter, Schtroumpfs, Tortues Ninja...) + loupe Tel à Eric au 48 32 84 76.

Département 94
Vends SNIN + 3 manettes + 10 jeux : 2500 Frs à débattre Tel au 45 98 94 07

Département 94
Vends SNIN + 2 pads + 6 jeux : 900 Frs et vends SFC + 3 jeux sport 750 Frs. Tel au 49 30 82 54

Département 94
Vends Game Boy + loupe + adaptateur secteur + jeux : 500 Frs. Tel au 43 74 17 55.

Département 94
Vends SNIN avec jeux ou séparément, le tout pas cher. Tel à Sébastien au 48 71 07 91.

Département 94
Vends SNIN + 5 jeux (DBZ 3 VF, Street Racer...) de 250 à 300 Frs et Samuraï Shodown VF de 300 à 350 Frs, ou le tout pour 1500 Frs et vends MD + 5 jeux (DBZ, Aladdin...) : 600 Frs Tel au 48 80 94 11.

Département 95
Vends ou échange jeux SNIN : Mario 4 : 139 Frs, Addams Family 2 : 189 Frs, SFII · 79 Frs, SFII Turbo 189 Frs, DKC 299 Frs, Mario Kart 229 Frs, Sim City 239 Frs, boites et notices Tel à Marc au 30 32 03 84.

Département 95
Vends SNIN + 2 pads + 5 jeux : 1000 Frs. Tel au 39 47 80 75.

Département 95
Vends jeux SNIN avec 2 manettes + 6 jeux (MK, SF2, Mario World, Cool Spot, Zelda 3, Super Mario Kart) : 1400 Frs Tel au 30 37 09 39 après 18 h

Département 95
Vends SNIN + 1 pad + 1 pad turbo + adaptateur + 5 jeux (Wings, Vortex, Shaq Fu, Le Roi Lion, Street Racer) : 1500 Frs. Tel à Mehdi au 39 93 65 04

Playstation

Achat

Département 17
Achète Playstation à petit prix. Tel au 46 32 40 30.

Département 29
Achète jeux Playstation entre 200 et 250 Frs. Tel à Gwenaël au 98 06 89 90.

Département 33
Achète nbx jeux Playstation en VF. Hervé Auzière 29 Rue Ramonet 33000 Bordeaux.

Département 69
Achète Playstation + 2 pads + 1 jeu (Ridge Racer) entre 1600 et 1800 Frs frais de port inclus. Tel à Jean-Carlos au 78 26 13 25.

Département 69
Achète Playstation VF avec ou sans jeux dans le dép. 69 de préférence. Tel au 78 22 75 64.

Département 81
Achète jeux Playstation : Rayman, Wipe Out, Destruction Derby à prix sympas. Tel au 63 76 55 82

Département 82
Achète jeux Playstation européen : Actua Golf, Power Pinball... Tel au 63 93 15 51 le week-end.

Département 92
Achète jeux Playstation à prix sympas ou échange contre jeux MD (+ de 40 titres) ou SNES ou NEC Coregraphx Tel à Yves au 41 05 07 30.

Département 93
Achète jeux sur Playstation eur. : DBZ, Destruction Derby, Doom .. 350 Frs le jeu. Tel au 43 81 74 91 a Arnaud.

Contact

Département 3
Cherche contacts Playstation, vends nbx jeux : Destruction Derby, Wipe Out... Tel au 70 03 19 84 de 19 à 20 h.

Département 27
Club Hi-Tech spécialisé Sony

REVENDEZ/ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

NOUVEAU ! OUVERT DE 8H À 20H LUNDI AU SAMEDI

PARIS / CONSOLES 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS (1) 43 290 290

PARIS / CD-ROM 17 rue des Écoles 75005 PARIS (1) 46 33 68 68

PARIS 16 ème 137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS (1) 44 05 00 55

AMIENS 19 RUE DES JACOBINS galerie des Jacobins 80000 AMIENS 22 97 88 88

ANTONY 25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY (1) 46 665 666

COMPIEGNE 37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 44 20 52 52

POITIERS (86) 12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS 49 50 58 58

ST DENIS (93) Centre commercial St Denis Basilique 6 passage des Arbaletriers 93200 St DENIS (1) 42 43 01 01

TOULOUSE 14 rue Temponières (angle rue St Rome) 31000 TOULOUSE 61 216 216

VERSAILLES 16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES (1) 39 50 51 51

NOUVEAU ! OUVERT DE 8H À 20H LUNDI AU SAMEDI

VENTE PAR CORRESPONDANCE 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS (1) 43 290 290

DESTOCKAGE MASSIF EN JANVIER ! DEMANDEZ NOS PROMOTIONS EN MAGASINS OU PAR TELEPHONE...

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

GAME GEAR / 32X / MEGA-CD

GAME GEAR NEUVE	599
GAME GEAR OCCASION	399
ACTION REPLAY PRO 2	249
ADAPTATEUR ALLUME CIGARE	99
CABLE DE LIAISON GEAR TO GEAR	79
HOUSSE BANANE	59
LOUPE WIDE GEAR	69
JEUX GAME GEAR NEUFS	
ARENA	299
ASTERIX GREAT RESCUE	249
BATMAN ET ROBIN	299
BATMAN FOREVER	299
COLUMNS SANS BOITE	59
DR. ROBOTNIK	299
ECCO 2	149
F1 CHAMPIONSHIP	149
FATAL FURY SPECIAL	299
FIFA 96	299
MORTAL KOMBAT 3	299
MICKEY MOUSE 3 - LEGEND OF ILLUSION	299
MICROMACHINES 2	269
NBA JAM JAP	99
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	199
NHL 96	299
PETE SAMPRAS TENNIS	269
PGA TOUR GOLF 2	269
PHANTOM 2040	199
POWER DRIVE	249
POWER RANGERS 2	299
PRIMAL RAGE	269
SCHTROUMPFS (LES)	299
SONIC LABYRINTH	299
SONIC TRIPLE TROUBLE	149
SPEEDY GONZALES	299
STARGATE	149
STREETS OF RAGE 2	269
SUPER RETURN OF THE JEDI	299
TAILS ADVENTURES	299
TRUE LIES	149
VR TROOPERS	299
WIZARD PINBALL	199
X MEN 2	299
JEUX GAME GEAR D'OCCASIONS	
ALADDIN	199
ALIEN 3	79
DONALD DUCK 2	139
MORTAL KOMBAT 2	199
NBA JAM	169
NINJA GAIDEN	79
OLYMPIC GOLD	149
ROI LION (LE)	199
SHINOBI	49
SUPER MONACO GP 2 - ASENNA	149
JEUX 32X NEUFS	
ADAPTATEUR 32X NEUF	799
ADAPTATEUR 32X OCCASION	549
CORPSE KILLER (32X-CD)	299
FIFA 96	489
KOLIBRI	449
MORTAL KOMBAT 2	299
MOTOCROSS SANS BOITE	399
NBA JAM T.E	299
SHELLSHOCK	TEL
VIRTUA FIGHTER	449

MEGA-CD NEUF	799
MEGA-CD OCCASION	549
MEGA-CD JEUX NEUFS	
BATMAN RETURNS	99
BC RACERS	399
DRAGON'S LAIR	449
DUNGEON MASTER II	249
ECCO 2	399
ETERNAL CHAMPION	299
FARENHEIT (VO)	349
FATAL FURY SPECIAL	399
LETHAL ENFORCERS +1 PISTOLET	199
LORDS OF THUNDER	299
LUNAR II ETERNAL BLUE (US)	449
MICKEY MANIA	149
MORTAL KOMBAT	149
NBA JAM	199
NHLPA HOKEY 94	149
NIGHT TRAP VF	499
PITFALL	149
POWER RANGERS	399
REBEL ASSAULT STAR WARS	149
SAMOURAI SHODOWN	349
SHINING FORCE	449

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 NEUVE + PAD	499
MEGADRIVE 2 OCCASION + PAD	349
MEGADRIVE 1 OCCASION + PAD	299
ACTION REPLAY PRO 2	349
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99
ADAPTATEUR PRO CD-X	249
JOYSTICK QUICKFIRE	49
MANETTE 6 BOUTONS COMPETITION PRO	89
JEUX MEGADRIVE NEUFS	
ADDAMS FAMILY VALUES	369
ASTERIX-LE POUVOIR DES DIEUX	399
BATMAN FOREVER	399
COMIX ZONE	429
DEMOLITION MAN (VF)	299
DONALD IN MAUI MALLARD	449
EARTHWORM JIM 2	449
FEVER PITCH SOCCER	249
FIFA SOCCER 96	399
GARFIELD	449
IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC	369
J. MADDEN 96	399
LEGENDE DE THOR	449
LIGHT CRUSADER (VF)	469
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	369
MARSUPILAMI	469
MICRO MACHINES 96 + KIT	399
MORTAL KOMBAT 3	449
NBA LIVE 96	399
PEBBLE BEACH GOLF	449
PETE SAMPRAS 96	369
PGA TOUR GOLF 96	399
PHANTASY STAR 4	449
POWER RANGERS 2 (THE MOVIE)	449
PRIMAL RAGE	399
REVOLUTION X	399
SAMURAI SHODOWN	449
SHINING FORCE 2	369
SOLEIL	449
SPIROU	399
SPOT GOES TO HOLLYWOOD +6 POGS	399
STAR TREK DEEP SPACE 9	399
THEME PARK	449
VECTORMAN	399
VIRTUA RACING	349
VR TROOPERS	399
WATERWORLD	449
WEAPONLORD	469
WORMS	369
NOS PROMOTIONS DU MOIS !	
CASTLEVANIA NEW GENERATION	179
DRAGON - BRUCE LEE	149
LEMMINGS 2	199
LETHAL ENFORCERS + 1 PISTOLET	299
LHX ATTACK CHOPPER	149
MEGAGAMES 1 (3 JEUX DE SPORT)	199
MEGAGAMES 2 (3 JEUX DE BASTON)	199
MICKEYMANIA	249
MORTAL KOMBAT 2	299
NBA JAM T.EDITION	249
OOZE (THE)	299
PSG FOOTBALL	199
RUGBY E.A.	249
SONIC & KNUCKLES	199
SONIC COMPILATION	199
STARGATE	199
ZOOP	249
JEUX MEGADRIVE D'OCCASIONS	
ALADDIN	169
ALIEN 3	139
COOL SPOT	139
DAVIS CUP TENNIS	199
DESERT STRIKE	275
DRAGON'S FURY	275
DUNE 2 - BATTLE OF ARAKIS	279
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	139
FATAL FURY	169
FIFA SOCCER 95	169
FLASHBACK	169
INDIANA JONES 3	99
JUNGLE STRIKE	249
NHLPA HOCKEY 95	169
SHINING IN THE DARKNESS	275

WORMS
MD 369F
SNIN 369F
G.BOY 249F

MORTAL KOMBAT 3
MD 449F
SNIN 499F

GAME BOY

GAME BOY NEUVE	305
GAME BOY OCCASION	199
GAME BOY COULEUR NEUVE	335
ACTION REPLAY PRO 2	249
ADAPTATEUR SECTEUR	49
ADAPTATEUR ALLUME CIGARE	19
BATTERIE HANDY POWER	149
HOUSSE PROTECTION + LOUPE + HAUT PARLEUR	199
HOUSSE PROTECTION NUBY	39
KIT NETTOYAGE	29
JEUX GAME BOY NEUFS	
PACK 4 JEUX VOLUME 1 ou 2 CHACUN	199
ANIMANIACS	249
BOMBERMAN 2	199
CUTTHROAT ISLAND	269
DONKEY KONG LAND	299
DUCK TALES 2	149
EARTHWORM JIM	249
FIFA 96	269
INDIEN DANS LA VILLE (UN)	249
JUDGE DREDD	269
KILLER INSTINCT	299
MARIO'S PICROSS	199
MICROMACHINE 2	249
MORTAL KOMBAT 3	249
MYSTIC QUEST	149
NBA 96	269
NBA JAM T.E	199
NHL 96	269
OBELIX	249
POWER RANGERS THE MOVIES	249
PRIMAL RAGE	269
SAMURAI SHODOWN	249
SCHTROUMPFS	249
STARGATE	199
STREET FIGHTER 2	249
SUPER RETURN OF THE JEDI	269
TINTIN AU TIBET	299
WATERWORLD	249
WORLD HEROES 2 JET	249
WORMS	249
ZELDA (VF)	249
ZOOP	149
JEUX GAME BOY D'OCCASIONS	
BUGS BUNNY	149
DOUBLE DRAGON 3	139
FOOTBALL INTERNATIONAL	149
JUNGLE STRIKE	169
KICK OFF (JEAN PIERRE PAPIN)	99
MICKEY MOUSE	149
MICRO MACHINES	139
SCHTROUMPFS	169
SUPER MARIOLAND	139

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO NEUVE + PAD	599
SUPER NINTENDO OCCASION + PAD	399
SUPER GAME BOY OCCASION	279
MANETTE TERMINATOR 6 BOUTONS	99
MANETTE D'ORIGINE	119
JOYSTICK PROGRAMMABLE	199
ACTION REPLAY PRO 3	349
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	129
CABLE PERITEL	149
RALLONGE MANETTE	39
2 MANETTES INFRA-ROUGE + RECEPTEUR	199
ADAPTATEUR SECTEUR	149
JEUX SUPER NINTENDO NEUFS	
90 MINUTES EURO PRIME GOAL	499
BATMAN FOREVER	449
CUTTHROAT ISLAND	399
DOOM	499
DRAGON BALL Z 3 (JAP)	299
DRAGONBALL Z3 ULTIME MENACE	499
EARTHWORM JIM 2	399
FIFA SOCCER 96	399
ILLUSION OF TIME	449
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	449
IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC RINGS	399
KILLER INSTINCT	499
MASK (THE)	449
MICKEYMANIA	249
MICROMACHINES 2	449
MORTAL KOMBAT 3	499
NBA JAM TOURNEMENT EDITION	249
NBA LIVE 96	399
NHL 96	399
PGA TOUR GOLF 96	399
POWER RANGERS THE MOVIE	499
PREHISTORIC MAN	499
PRIMAL RAGE	449
REVOLUTION X	399
SECRET OF EVERMORE (US)	499
SUPER MARIO WORLD 2	499
THEME PARK	369
TINTIN AU TIBET	499
WATERWORLD	469
WEAPONLORD	469
WORMS	369
ZOOP	279
NOS PROMOTIONS DU MOIS !	
ADDAMS FAMILY 2	199
ASTERIX	249
FLASHBACK	199
LEGEND	199
NBA JAM	199
PARODIUS	199
PITFALL	249
POP'N'TWINBEE	199
PRINCE OF PERSIA	199
RABBIT RAMPAGE	199
RISE OF THE ROBOTS	249
ROAD RUNNER - LOONEY TUNES	199
ROBOCOP 3	199
SAILOR MOON	99
SHANGAI 2	169
SHAQ FU	149
SKYBLAZER	199
SMASH TENNIS - YANNICK NOAH	199
STREET FIGHT 2 TURBO SANS BOITE	149
STREET RACER	199
SUPER MARIO ALL STARS SANS BOITE	199
SUPER R-TYPE	99
SUPER STAR WARS	199
SUPER TINY TOONS	149
VORTEX	199
JEUX SUPER NINTENDO D'OCCASIONS	
ALADDIN	199
ASTERIX	169
CANTONA FOOTBALL	199
DESERT STRIKE	299
DONKEY KONG COUNTRY	299
EARTH WORM JIM	299
FIFA SOCCER	199
JUNGLE STRIKE	279
LIVRE DE LA JUNGLE	249
MARIOPAINT	169
MORTAL KOMBAT 2	279
OBELIX	349

DOOM
SNIN 499F
PLAYSTATION 349F

ACHETEZ VOTRE PROCHAINE CONSOLE CHEZ SCORE GAMES ET NOUS VOUS OFFRIRONS DES BONS D'ACHAT DE 20F À 200F

(EXEMPLE : POUR L'ACHAT D'UNE PLAYSTATION, VOUS GAGNEZ 200F DE BONS D'ACHAT)

REVENDEZ-NOUS VOTRE ANCIEN MATÉRIEL POUR UNE NOUVELLE CONSOLE 32 BITS

KILLER INSTINCT
SNIN 499F
G.BOY 299F

SEGA SATURN

SATURN + PAD + MEMOIRE	2199
SATURN + PAD + MEM. + DAYTONA	2590
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	299
ACTION REPLAY PRO (3 FONCTIONS)	399
VIRTUA STICK	299
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	169
CARTE MPEG CD-VIDEO + 1CD DEMO	1190
CARTE CD-PHOTO (VF)	169
JEUX SATURN NEUFS	
BUG (VF)	399
CLOCKWORK KNIGHT (JAP)	299
CLOCKWORK KNIGHT 2	349
DAYTONA USA	399
DRAGON BALL Z (JAP)	599
FIFA 96	369
HANG ON GP 95	399
MORTAL KOMBAT 2	399
MYST	399
NBA JAM T.E	399
PANZER DRAGON	449
RAYMAN	399
SEGA RALLY (USA)	499
SHINOBI-X	349
THUNDERHAWK 2	349
TOSHINDEN (JAP)	549
VIRTUA COP	349
VIRTUA COP + PISTOLET	499
VIRTUA FIGHTER 2 (USA)	449
VIRTUA FIGHTER REMIX	259
WORMS	349
X-MEN / CAPCOM	399

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION + PAD + CD DEMO
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX JAP/USA
MANETTE PLAYSTATION
2 MANETTES INFRA-ROUGE
CARTE MEMOIRE
CABLE DE LIAISON DEUX CONSOLES
JOYSTICK FIGHTER

JEUX PLAYSTATION NEUFS (V.F)

AIR COMBAT
DESTRUCTION DERBY
DISCWORLD
DOOM
DRAGON BALL Z (JAP)
ESPN EXTREME GAMES
FIFA 96
GOAL STORM
INT. CHAMPIONSHIP SOCCER
JUMPING FLASH
LOADED
MORTAL KOMBAT 3
NBA JAM T.E
NHL HOCKEY 96
POWER SERVE
RAYMAN
RIDGE RACER
RIDGE RACER REVOLUTION (JAP)
STARBLADE ALPHA
TEKKEN
THEME PARK
THUNDERHAWK 2
TOSHINDEN
TOSHINDEN 2 (JAP)
VIEW POINT
WING COMMANDER 3
WIPE OUT
WORMS

JAGUAR ATARI

CONSOLE JAGUAR NEUVE + PAD + 1 JEU
JAGUAR OCCASION + PAD
CD-ROM JAGUAR + 4 CD
CANNON FODDER
CLUB DRIVE
DRAGON
FIGHT FOR LIFE
FLASHBACK
HIGHLANDER CD
HOVERSTRIKE CD
MYST CD
PITFALL
POWER DRIVE RALLYE
RAYMAN
THEME PARK
WHITE MEN CAN'T JUMP + ADAP MULTIJOUEUR

LIVRAISON COURSE EXPRESS

Commande par Carte Bleue au (1) 43 290 290

Score Games livre en 2/3 heures maximum sur Paris et la région Parisienne par coursier express. Téléphonez au (1) 43 290 290 ou 3615 Score Games pour de plus amples renseignements.

COMMANDEZ FACILEMENT

Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

3615 SCORE GAMES
TEL : 36 685 686

CATALOGUE GRATUIT
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
CÔTE ARGUS DE VOTRE CONSOLE

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

Tel .... Date de naissance ....../....../...... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F) CONSOLE 60F				30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ....../......

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

PETITES ANNONCES

Playstation, vente, achat, échange jeux européens, et étrangers, réponse assurée. Club Hi-Tech 21 St Martin 27950 St Marcel.

Département 36
Echange jeux Playstation : Ridge Racer ou Destruction Derby contre Rayman, Wipe Out, Tekken, MK 3. Tel à Romain au 54 35 19 12.

Vente

Département 2
Vends Playstation japonaise avec 2 jeux et 2 pads et une Memory Card : 3800 Frs. Tel au 23 38 19 51 après 20 h.

Département 5
Vends Playstation + Ridge Racer, Toshinden + 2 pads + transfo 110 V. + péritel internationale (3 mois de garantie) : 3200 Frs. Tel au 92 20 03 89.

Département 7
Vends, échange, achète jeux Playsation et Saturn, vends aussi jeux SNIN, MD, GG, CDI. Tel à Benoit au 75 44 78 34.

Département 13
Vends Wipe Out sur Playstation : 280 Frs frais de port inclus. Tel à Fabien au 42 70 67 78.

Département 37
Vends jeux sur Playstation : Tekken, MK 3, Wipe Out..., ainsi qu'une console Playstation japonaise et jeux sur Saturn. Tel au 47 54 26 57.

Département 38
Vends sur Playstation VF : Toshinden 250 Frs et Ridge Racer 200 Frs. Tel au 76 26 69 33.

Département 42
Vends Wipe Out neuf sur Playstation : 300 Frs. Tel à Laurent au 74 59 81 38.

Département 57
Vends jeux Playstation, état neuf, version japonaise : Kileak the Blod 200 Frs, Gunner's Heaven 250 Frs, Winning Eleven 280 Frs, Starblade 250 Frs et autres. Tel au 87 52 10 94.

Département 59
Vends jeux Playstation et Saturn à prix intéressant. Tel à Franck au 20 07 27 35.

Département 60
Vends nbx jeux sur Playstation à prix intéressants. Tel le week-end au 44 56 58 11.

Département 69
Vends sur Playstation : Toshinden et NBA JAM TE 230 Frs pièce ou 400 Frs les 2 ou échange contre Twisted Metal. Tel à Sylvain au 78 48 02 92.

Département 75
Vends sur Playstation : Rayman 150 Frs et Kings Fields 2 : 250 Frs. Tel à Fabrice au 42 54 08 94 avant 20 h.

Département 77
Vends jeux sur Playstation : Destruction Derby, Wipe Out, Rayman, Tekken, Gount Stroke... 270 Frs pièce. Tel au 60 63 24 46 à Miguel au 17 h 30.

Département 92
Vends sur Playstation japonaise : Ace Combat 370 Frs port inclus, Shinobi jap sur Saturn 270 Frs, pads Saturn 70 Frs ou le tout pour 300 Frs. Tel au 47 95 00 36 après 20 h.

Département 92
Vends Playstation + 2 pads + CD démos : 2100 Frs et vends jeux Playstation VF : 290 Frs. Tel au 46 30 09 52.

Sega

Achat

Département 27
Achète 32X + Doom ou autre 400 Frs ou Night Trap, MK sur MCD à 100 Frs. Tel à Manu au 32 34 86 90.

Département 31
Achète Saturn + jeux, faire offre. Tel au 61 41 53 50 après 18 h.

Département 34
Achète Saturn VF ou US + 2 manettes + 2 jeux à moins de 2000 Frs. Tel à Aurélien au 67 84 04 63.

Département 77
Achète MS converter 2 (permet d'utiliser jeux MS sur MD). Tel au 64 32 31 88.

Contact

Département 59
Echange MD + 2 manettes + 10 jeux contre jeux Playstation, cherche contacts sur Bethunes. David Robert AP B1 30 Rue des Anges 59300 Valenciennes.

Département 67
Echange MD + 2 manettes + 7 jeux (Aladdin, Mega Bomberman...) contre Playstation. Tel au 88 48 35 30.

Département 75
Echange MD + 1 jeu contre Game Gear + 1 jeu. Tel à Jérôme au 45 70 77 49 entre 10 h et 17 h.

Département 93
Recherche Saturn japonaise + 1 jeu pour 1500 Frs. Tel au 48 59 61 76.

Vente

Département 2
Vends MD avec 6 jeux : 1000 Frs. Tel à Julien au 23 69 21 47.

Département 4
Vends 32X + 4 jeux + MD + 6 jeux + 2 manettes + 1 manette à 6 boutons + 1 jeu gratuit : prix neuf 5270 Frs, vendu 3590 Frs. Tel à Camille au 92 81 17 95.

Département 5
Vends MD 2 + 2 jeux : 700 Frs et 3 jeux Sonic 3, Urban Strike... 200 Frs et GG + 2 jeux : 500 Frs et 6 jeux : Winter Olympic, Desert Strike, Road Rage : 200 Frs. Tel au 92 66 26 12.

Département 6
Vends MD + 2 pads + le jeu Sonic, le tout sous emballage : 375 Frs. Tel à Pascal au 93 54 56 86.

Département 8
Vends MD + 1 pad + 5 jeux 500 Frs et Light Crusader à 250 Frs. Tel au 24 27 09 09.

Département 10
Vends, échange ou achète nbx jeux sur MD et SN à partir de 60 Frs : Aladdin, Le Roi Lion, DKC, Street Racer, Schtroumpfs, Another World, SFII Turbo... Tel à Claude au 25 80 68 83.

Département 11
Vends jeux MD : Virtua Racing 150 Frs, Olympic Gold 100 Frs, Cool Spot 100 Frs, World of Illusion 100 Frs. Tel à Julien au 68 60 05 46 après 18 h.

Département 13
Vends Md + 2 manettes + SG Propad + 15 jeux : Sonic 1, 2, 4, Landstalker, Dynamite Heddy... + convertisseur MS + 3 jeux MD : 1800 Frs. Tel au 42 56 16 87 après 18 h.

Département 13
Vends Md jap + MCD jap + AD US/EUR + CDX + 2 jeux au choix, valeur 2600 Frs, vendu 1490 Frs. Tel à Julien au 90 50 83 63.

Département 13
Vends MD 2 + 2 pads + 6 jeux à 1200 Frs. Tel à Regnier Frédéric au 91 70 05 95.

Département 18
Vends MD + 17 jeux (Shining Force 1 et 2, SFII', Fifa...) + MCD + 6 jeux CD + 4 pads + quadrupleur à 2900 Frs. Tel à David au 48 21 30 39.

Département 20
Vends MD + 3 pads + 9 jeux (VR, MK 1 et 2, NBA JAM, Street of Rage) : 800 Frs. Tel au 95 25 65 71.

Département 25
Vends MD + 4 pads + 10 jeux + MCD + 4 jeux CD à prix intéressant. Tel au 81 98 49 59 après 17 h.

Département 30
Vends MD + 3 pads + 10 jeux (PGA 2, Aladdin, Speed Ball 2, Monaco GP, Rugby World Cup 95...) + 4 way play : 2500 Frs, SN + 2 pads + 9 jeux (EWJ, NBA Live 95, DBZ 2...) 2000 Frs, GG + 6 jeux (Ayrton Senna GP, Prince of Persia...) 1000 Frs. Tel à Joris au 66 23 63 29.

Département 30
Vends MD 2 + 2 pads + 6 jeux (Aladdin, Sonic 2, Shinobi, Street of Rage...) 800 Frs. Tel au 66 80 42 42.

Département 31
Vends GG + adaptateur secteur + Columns, Sonic 2, Road Rash : 500 Frs. Tel au 61 82 78 87.

Département 33
Vends MD + 3 pads + 9 jeux (Ecco 2, Livre de la Jungle, Le Roi Lion...) + malette de la console, le tout pour 1000 Frs. Tel au 51 95 30 69.

Département 34
Vends MD2 avec 3 pads dont 1 à 6 boutons + 5 jeux : DBZ 2 + Aladdin, Micro Machines 2 + Legend de Thor + La Petite Sirène. Tel à Frédéric au 67 55 11 62.

Département 38
Vends MD 250 Frs et 9 jeux de 50 à 250 Frs : NBA Live 95... + 1 pad pro 2 + MCD 450 Frs + 3 jeux entre entre 50 et 150 Frs (Fifa 94, Yumemi, Road Avenger), seulement dans le 38, 42, 69. Tel au 78 96 18 12.

Département 38
Vends MD + MCD 2 + 3 CD + 1 pad à 6 boutons et une 3 boutons. Tel au 76 64 70 13 la semaine après 18 h 30 à Stéphane.

Département 38
Vends MD + MCD + 3 pads + accessoires : 1500 Frs. Tel au 72 48 85 49.

Département 41
Vends ou échange MD + John Madden, Mystic Defender, Ball Z, MCD + Road Avenger, Microcosm, Ground Zero Texas : 1800 Frs. Tel au 54 20 34 10.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer ? Aucun problème ! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop ! Vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 15 du mois suivant. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département

❑ ACHAT ❑ ECHANGE ❑ VENTE
❑ NEC ❑ NEO-GEO & LYNX ❑ NINTENDO ❑ SEGA

N°50

JOYPAD - PA - 10, rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET

132 PAGES D'IMAGES EXCEPTIONNELLES



PlayStation MAGAZINE

Décembre 1995 - Janvier 1996

total nba'96

Sony invente la simulation ultra-réaliste

alone in the dark 2

Renaissance d'un chef-d'œuvre

les secrets

NBA Jam T.E., Mortal Kombat 3...

numéro 1

ENFIN

132 pages

au cœur de la puissance !

POUR UNE NOUVELLE GÉNÉRATION DE JEUX VIDÉO

AVEC

PLAYSTATION MAGAZINE



+ la sélection des meilleurs jeux sur **K7 vidéo**

en kiosque à partir du 29 novembre